Italiano con l'immaginario

Tre canovacci di *simulation globale*

2ª edizione riveduta

Sandra Montali

Italiano con l'immaginario

Tre canovacci di *simulation globale*
2ª edizione riveduta

Sandra Montali

Indice

Prima di partire ... 9

Parte prima – In teoria

1. La *simulation globale* ... 13

2. Antefatti – Simulare nella didattica delle lingue ... 14
   - 2.1 Gioco dei ruoli ... 15
   - 2.2 Progetto ... 16
   - 2.3 Studio di casi ... 16
   - 2.4 Simulazione classica ... 17
   - 2.5 Simulazioni per apprendere lingua ... 18
   - 2.6 Differenze fra simulazione classica e globale ... 20

3. Aspetti metodologici ... 21
   - 3.1 Gioco ... 21
   - 3.2 Teatro ... 22
   - 3.3 Interazione ... 24
   - 3.4 L'insegnante – regista ... 25
   - 3.5 Aspetti linguistici ... 26
   - 3.6 Letterarietà e scrittura creativa ... 29
   - 3.7 Educazione interculturale ... 30

Parte seconda – Avvertenze per l'uso

1. Ingredienti in sintesi 35
2. Obiettivi 35
3. Preparativi 36
4. Fasi di una *simulation globale* 39
5. Fasi di un singolo modulo 40
6. Come cominciare 41
7. Altri titoli 41
8. Trucchi del mestiere 42
9. Nuove tecnologie 53

Parte terza – Tre Canovacci

Canovaccio 1 – L'Hotel 57

1. Preparativi 59
2. Associazioni 60
3. Luogo 61
4. Personaggi 64
5. Comunicati e istruzioni 74
6. Avvenimenti e discussioni 77
7. Corrispondenza 80
8. Libro 82
9. Epilogo 84
10. Spunti letterari 85

Canovaccio 2 – Il Palazzo....89

1. Preparativi....91
2. Edificio....92
3. Inquilini....97
4. Biografie....98
5. Relazioni....101
6. In cerchio....104
7. Romanzi....105
8. Altre scritture....109
9. Poesie....109
10. Epilogo....110
11. Spunti letterari....111

Canovaccio 3 – L'Isola....115

1. Preparativi....117
2. Associazioni....118
3. Sulla nave....120
4. Naufragio....122
5. Salvezza....123
6. Isola....125
7. Schede naturalistiche....128
8. Insediamento....130
9. Usi e costumi....132
10. Regolamenti e istruzioni....135
11. Avvenimenti....137
12. Epilogo....138
13. Spunti letterari....139

Bibliografia....143

L'autrice....149

Prima di partire

Con questo lavoro propongo un viaggio in cui accompagnare gli studenti verso la lingua, tramite varie avventure in mondi immaginari. Si tratta di un modo di acquisire, apprendere e insegnare lingue piuttosto particolare, ma molto colorato e appassionante, che porta l'insegnante a giocare diversi ruoli: lo scrittore, il poeta, il regista o magari anche il capitano della nave.
Cercherò di offrire orientamenti e indicazioni di percorso utili a organizzare questo tipo di spedizione.

A chi mi rivolgo:
In genere a chi insegna lingue.

In particolare a chi insegna italiano:
come lingua 1, lingua 2 o lingua straniera,
in corsi intensivi, in corsi estensivi,
da principianti a progrediti,
con o senza libro di testo,
dalla scuola di tutti gli ordini agli adulti,
in laboratori di scrittura,
in laboratori teatrali,
in laboratori interculturali,
come formazione per insegnanti,
come lavoro di gruppo nel sociale.

Ma anche chi non avrà occasione di cimentarsi integralmente con questo modo di "fare in lingua" potrà cogliere spunti stimolanti, da adattare ad altre situazioni didattiche.
Vorrei chiarire che non sto facendo altro che contrabbandare dall'insegnamento della lingua francese a quello della lingua italiana decennali esperienze, poco conosciute in Italia, basandomi anche sulle esperienze e sperimentazioni svolte in prima persona con la mia vera "maestra" in questo campo, Helga Rabenstein (Cattedra di Romanistica all'Università di Klagenfurt), che a sua volta ha attinto direttamente ai creatori francesi della *simulation globale*.

Nella prima parte del libro si tratteggiano rapidamente le premesse teoriche e metodologiche di questo approccio. La seconda e la terza parte, invece, propongono un vero e proprio manuale di istruzioni utili per un docente che intenda avviare una *simulation globale*. I tre canovacci proposti costituiscono un modello e un repertorio di attività cui attingere anche nella realizzazione di altri temi.

Il messaggio che mi piacerebbe trasmettere a chi insegna italiano come me suona più o meno così: si può imparare lingua con piacere e coraggio, facendo esperienze di un certo livello estetico, senza libro di testo, sfidando gli stereotipi culturali. Si può comunicare significativamente e produrre testi non prevedibili, attingendo alle grandi risorse dell'immaginario presente in un gruppo. Si tratta, in effetti, di una specie di magia, che però si basa su una grande professionalità e su un ricco ventaglio di premesse metodologiche.

Ringraziamenti

Grazie a Silva Manzardo e Federica Ricci Garotti per i preziosi consigli e a Astrid Parteli per la bella collaborazione.
Un ringraziamento speciale ad Alpha&Beta, che mi ha dato la grande possibilità di sperimentare modelli didattici innovativi.
Infine il più affettuoso ringraziamento a Helga Rabenstein, con cui abbiamo deliziosamente girovagato nelle pagine di splendidi Hotel letterari, e alla mia complice di avventure tra il palazzo e l'isola, Marcella Perisutti.

parte prima

In teoria

1. La *simulation globale*

La *simulation globale* rappresenta una versione più ricca e raffinata del concetto di simulazione. Per usare le parole di Helga Rabenstein:

> Mentre nei giochi di ruolo e di simulazione si cerca di riprodurre un pezzo di realtà (o di utopia) in tempi piuttosto limitati ed in situazioni precisamente definite, la simulazione globale è un progetto di respiro più ampio, un lavoro di una certa durata per immaginare o (ri)-costruire una porzione di mondo in sé completa e coerente. Questa parte di mondo se da una parte va immaginata in uno spazio piuttosto delimitato – per non perdere la visione d'insieme – dall'altra però deve offrire – all'interno di questo spazio – aperture e possibilità di sviluppo sufficienti a mettere in moto l'immaginazione e la creatività dei partecipanti, mantenendole vive per un certo tempo. (Baur, Montali, 1994, p. 93)

Questo concetto è stato introdotto nella didattica delle lingue da Francis Debyser e Jean-Marc Caré (1995), i quali, ispirandosi a esempi letterari, hanno ideato degli spunti di lavoro che consentissero a un gruppo di discenti di mettere in moto creatività e fantasia per ideare insieme una serie di situazioni e testi significativi, attraverso l'utilizzo della lingua che stanno studiando. Le simulazioni globali più note sono: *L'Immeuble* (Il palazzo), *L'Ile* (L'isola), *Le Village* (Il paese) e *Le Cirque* (Il circo), adatta ai bambini.

Caré e Debyser hanno voluto cercare un modo di collegare le attività linguistiche in un insieme ricco di senso, invece di proporre sempre attività staccate e non coerenti tra loro. La storia, che nasce dalla fantasia del gruppo, ha un aspetto di coerenza e continuità che supera le normali scissioni contenutistiche di un corso di lingua e dà la possibilità di sentirsi all'interno di un tutto che prende e dà forma ai pensieri e alle parole. Si tratta di una specie di "opera aperta", ricca di possibilità di sviluppo.

A differenza delle simulazioni classiche, che portano sempre in sé elementi di semplificazione e partono da situazioni molto precise che esigono la soluzione di un problema, nella simulation globale tutto parte da un luogo che viene ideato insieme e lo studente viene invitato a costruire un pezzo di mondo, come se fosse l'autore di un romanzo.

All'inizio non gli si offre altro che una cornice, all'interno della quale si possa sviluppare una storia complessa, utilizzando diverse tecniche linguistiche e creative. Lo spazio è generalmente limitato: un castello, un'isola, un hotel…
Saranno i partecipanti del gruppo a decidere man mano come strutturare questo spazio-cornice, di quali personaggi popolarlo, che tipo di storie ambientarvi. E la realtà che andranno a progettare e creare, a sua volta, potrà contenere qualcosa di ognuno, ospitandone sogni, desideri o timori, espressi attraverso diverse forme testuali e culturali. I primi passi di una simulation globale sono definiti molto precisamente, ma una volta messo in moto il meccanismo creativo nessuno sa veramente come potrebbe svilupparsi la storia collettiva. La pianificazione si limita a provvedere ai materiali e agli spunti per il lavoro, tutto il resto è un viaggio nell'ignoto per tutti i partecipanti, e anche per gli insegnanti, che a loro volta sono coinvolti in prima persona nel processo. Tutti devono anche saper improvvisare e ogni situazione si presta a delle "variazioni sul tema", come succede in un concerto jazz. Questo è il motivo per cui questa rischiosa tecnica pedagogica produce dinamismo, tensione, impegno e divertimento in tutti i partecipanti all'evento. Ed è anche il motivo per cui si tratta fondamentalmente di un'esperienza da vivere in prima persona.

2. Antefatti – Simulare nella didattica delle lingue

Prima di addentrarsi in una presentazione più approfondita della simulation globale, è opportuno fare un passo indietro per capire da dove proviene questa metodologia e quali ne siano in qualche modo gli antecedenti.
Il verbo simulare, dal latino *render simile*, significa anche *far finta, fingere* e in un certo senso si potrebbe osservare come, nella classe di lingua, si faccia spesso finta di essere in altre situazioni, nel tentativo di introdurre la realtà comunicativa del mondo esterno attraverso "trucchi didattici", che comunque, nonostante lo scopo dichiarato di avvicinarsi al mondo reale, hanno in sé un elemento di artificialità. In un insegnamento linguistico sempre più orientato alla comunicazione di lingue vive è comunque diventato irrinun-

ciabile il ricorso a tutte le tecniche che permettono di provare a fare veramente qualcosa con la lingua. Vediamone alcune di seguito.

2.1 Gioco dei ruoli

La forma più utilizzata in cui si chiede a uno studente di lingua di simulare qualcosa è il gioco dei ruoli, il recitare piccole scene di vita quotidiana per attivare e memorizzare le strutture linguistiche e lessicali che si stanno imparando. In genere si tratta di situazioni molto pratiche che si presumono necessarie a sopravvivere in un paese straniero: ordinare al bar e al ristorante, chiedere e dare informazioni, fare acquisti, reclamare, in una precisa situazione (in albergo, al negozio di alimentari, in tintoria…).

Ogni volta che si invitano gli studenti a svolgere un'attività di produzione libera orale (in cui si mira a esercitare la *fluenza*) occorre riflettere sul grado di decisionalità da lasciare allo studente, il quale deve sapere se sarà se stesso in classe o se stesso in un'altra situazione, o se dovrà addirittura assumere un'altra identità e trovarsi in un'altra situazione; ad esempio diventare la commessa di un negozio o il cameriere di un ristorante. Inoltre ci possono essere diversi gradi di decisionalità, che prendono forma attraverso un diverso modo di fornire le istruzioni.

Con l'indicazione molto aperta: "Scopri se il tuo compagno legge", si lascia molta libertà allo studente, che può riempire la consegna a modo suo. Diverso risultato si ottiene fornendo un copione più dettagliato in cui si assegna, ad esempio, una parte in una situazione data: "Sei una scrittrice che ha scritto un romanzo rosa e incontri una giornalista che ti vuole intervistare per un articolo su una rivista femminile. Pensa a cosa dirai per conquistare le lettrici…".

Il modo di dare le istruzioni rappresenta concretamente una decisione che va presa dall'insegnante ogni volta che pone gli studenti in una situazione comunicativa: fornire un ruolo, una trama, un copione o dare solamente uno spunto e lasciar decidere allo studente i contenuti, invitandolo a improvvisare?

Nella didattica di tradizione anglosassone si distingue tra *role taking,* cioè una drammatizzazione totalmente guidata, *role making*, in cui la creatività è presente in maniera più decisa e *role play,* in cui libertà del discente è ancora maggiore.

Esiste poi una variante più complessa chiamata *scenario*, elaborata da R.J. Di Pietro (1987), in cui si divide la classe in due gruppi, che supportano i due protagonisti di un'interazione drammaturgica – tratta da un classico della letteratura – preparando e suggerendo le battute del dialogo.
La pratica didattica consiglia di procedere gradualmente da fasi controllate a un sempre maggior grado di libertà e invenzione personale.

2.2 Progetto

Un altro modo per cercare di dare un senso più complessivo al lavoro in aula è quello di svolgere dei progetti. In genere il lavoro di progetto assume una forma interdisciplinare e si propone di realizzare un qualche prodotto presentabile anche al mondo esterno alla scuola. Normalmente presuppone una fase di ricerca, anche con l'aiuto di esperti esterni, cui seguono fasi di progettazione, prima, e realizzazione, poi. L'organizzazione del lavoro prevede la sottodivisione e il coordinamento di gruppi e sottogruppi. Spesso è prevista anche una presentazione al pubblico dei risultati.
L'aspetto di finzione è in questo caso rappresentato dal fatto di cercare di comportarsi come se si fosse già dei professionisti nel mondo del lavoro.

2.3 Studio di casi

Una forma particolare in cui si prova in classe a "mettersi nei panni di qualcuno" è lo studio di casi. Gli studenti sono invitati a prendere posizione rispetto a una casistica tratta dalla realtà, discutendo insieme la possibile soluzione ai problemi rappresentati da quella specifica situazione. Questo metodo, usato da sempre in giurisprudenza e in psicologia, si rivela molto adatto a trattare nella classe di lingua tematiche psicologiche e sociali e fornire impulso a discussioni, argomentazioni e confronti di opinioni. A partire dal semplice schema del pro e contro si può arrivare a sviluppare capacità argomentative più sottili, sia orali che scritte, con il vantaggio di dare uno spunto concreto e realistico all'articolazione di opinioni, aiutando gli studenti ad esplicitare le proprie graduatorie di valori e a supportarle con argomenti.

2.4 Simulazione classica

Il metodo della simulazione, intesa come riproduzione in modo artificiale delle condizioni di un fenomeno reale a fini d'esperimento, è molto utilizzato sia nel campo militare che in quello economico e – naturalmente – nella ricerca scientifica. Una simulazione può assumere forme concrete, come nel caso della simulazione di una battaglia o di un simulatore di volo, ma può anche tradursi in un gioco da tavola, tipo il *Monopoli*, o in un gioco al computer in cui si assumono identità fittizie per giocare insieme storie d'avventura. Nell'addestramento dei manager questo metodo è diffuso per far esercitare le capacità sociali dei futuri dirigenti.

In campo didattico generale le simulazioni classiche cercano di riprodurre in forma ridotta un modello realistico (politico, economico o sociale), in modo da poter provare a risolverne i problemi applicando quanto imparato.

Viene proposta una situazione in cui i componenti del gruppo assumono dei ruoli sociali predeterminati, e vengono posti davanti a problemi da risolvere (*problem solving*) prendendo decisioni ed affrontandone le conseguenze. In questo modo esercitano anche tutte le competenze necessarie per affrontare conflitti, stabilire alleanze, ragionare strategicamente, difendere le proprie opinioni, modificare la situazione data e realizzare un obiettivo o un progetto.

Il passaggio nel campo dell'insegnamento delle lingue straniere è relativamente recente, ma risulta immediatamente evidente il fatto che tutte le transazioni accennate sopra (accordarsi, discutere, confrontare opinioni, decidere soluzioni) richiedano mezzi e strumenti linguistici per essere poste in atto e possano quindi risultare molto efficaci per sperimentare la capacità di recepire e produrre testi in situazioni motivanti.

Secondo Dietmar Larcher (Università di Klagenfurt):

I giochi di simulazione consentono

- di aumentare la partecipazione al processo di apprendimento e la frequenza di interazione tra i discenti;
- di vivere l'apprendimento come un'esperienza di tipo nuovo, che permette cambiamenti negli atteggiamenti o comportamenti abituali, e che rende possibile una comunicazione più aperta ed intensa all'interno del gruppo;
- di far crescere la motivazione al lavoro rispetto al tema […]

I giochi di simulazione favoriscono inoltre la capacità di utilizzare il sapere accumulato per la soluzione di problemi e migliorano la percezione della realtà da parte dei partecipanti. (Baur, Montali, 1994, p. 82)

2.5 Simulazioni per apprendere lingua

Per dare un'idea dei vari spunti che il metodo della simulazione ha dato all'insegnamento delle lingue vorrei di seguito accennare ad alcune simulazioni celebri.

Starpower di Garry Shirts (1969)
La meta dichiarata di questa simulazione americana è quella di diventare ricchi. Il gruppo viene diviso in tre: quadrati, cerchi e triangoli. Estraendo a sorte i ruoli da carte che hanno la forma del proprio gruppo, in un primo momento i partecipanti non si rendono conto del fatto che i quadrati sono già in partenza molto più ricchi degli altri. Si sviluppa una solidarietà interna ai vari gruppi. A metà gioco il gruppo che sta vincendo ottiene la possibilità di definire nuove regole del gioco a suo piacimento. Ne consegue che il gruppo dominante crea regole a proprio beneficio, provocando proteste e ribellioni da parte degli altri due gruppi. Il gioco può portare a conflitti anche aspri.

Dovendo scegliere tra i maestri della simulazione come metodo per insegnare lingue straniere, non si può non citare Ken Jones, che sin dall'inizio degli anni ottanta ha elaborato simulazioni di diversa lunghezza e difficoltà proposte per l'insegnamento dell'inglese come lingua straniera. Ad esempio:

Space Crash di Ken Jones (1984)
Questo gioco di sopravvivenza, molto amato dai docenti di inglese, prevede precise carte di ruolo per 5 profili di esseri spaziali con diverse esigenze di vita (ad es. Cassi ha bisogno di acqua ogni 3 giorni, Draco mangia un cereale che va raccolto ogni 15 giorni e Erid necessita di possibilità di comunicazione). Le informazioni per procedere nel gioco stanno sulle carte da pescare man mano, in una specie di puzzle di comunicazioni che mettono continuamente i partecipanti a rischio mortale. L'esperienza dice che in questo tipo di

gioco anche gli studenti più timidi si mettono a parlare per esprimere le proprie opinioni e per discutere di ipotesi e condizioni che possano portare alla salvezza.

Nine Graded Simulations di Ken Jones (1984)
La più grande influenza di Ken Jones sulla diffusione del metodo per l'insegnamento delle lingue si deve alle famose *Nine Graded Simulations*, di diverso argomento e struttura, pensate per portare a produzioni linguistiche progressivamente più complesse. Le 6 più conosciute sono, molto sinteticamente:

Survival: gioco di sopravvivenza nel deserto o dopo un naufragio.

Front Page: una redazione alle prese con la prima pagina del giornale.

Radio Covingham: si tratta di preparare in un tempo dato una trasmissione di 10 minuti per una radio.

Property Trial: una specie di *Monopoli* in cui bisogna destreggiarsi nel linguaggio delle tasse e delle leggi.

Appointments Board: due gruppi discutono se eleggere come direttore della scuola un tipo liberale o autoritario, cercando di far vincere il proprio candidato.

The Dolphin Project: c'è da decidere se approvare la costruzione di un grande centro acquisti con piscina in una piccola città.

Uno di questi giochi di simulazione ha avuto fortuna in Italia, anche per la brevità, che lo rende praticabile rispetto ai tempi di lezione in uso nelle nostre classi. Si tratta di *Prima Pagina*, che si rivela molto utile anche per capire un po' meglio come funziona un quotidiano e che si può descrivere sinteticamente così:

> *Prima Pagina* simula il lavoro di un gruppo di redattori di un quotidiano locale in gara con il tempo per chiudere il numero e darlo alla stampa. L'unico ruolo "giocato" è dunque quello di redattore… i redattori ricevono una comunicazione scritta del direttore del giornale, a cui devono assolutamente attenersi, e si trovano a lavorare su articoli che si finge siano stati inviati dai corrispondenti; l'insegnante assume il ruolo di "fattorino"(!) in quanto ha il compito di consegnare gli articoli nei tempi stabiliti dalle regole del gioco (2 ore). (Savini, 1987, p. 88 s.).

I vari gruppi di redattori sono in gara tra loro e vengono attivate diverse abilità linguistiche: dalla lettura selettiva alla scrittura sintetica dei titoli; dalla discussione per motivare le scelte all'*editing* degli articoli da pubblicare.

2.6 Differenze fra simulazione classica e globale

Da quanto scritto nelle pagine precedenti dovrebbe già risultare chiaro quanto la simulazione globale rappresenti un caso particolarissimo di simulazione. L'elemento poetico e letterario che la caratterizza tende a scardinare tutti i confini prefissati, aprendo maggiori possibilità alla creatività dei partecipanti e lasciando loro uno spazio più ampio e non così rigidamente delimitato. Inoltre, offrendo espressione all'immaginario dei singoli e del gruppo, si rivela particolarmente adatta al lavoro in gruppi di diverse lingue e culture e consente molto naturalmente di confrontare lingue e valori culturali diversi. Per rendere visibili a prima vista le peculiarità della simulation globale provo ad evidenziarle attraverso una tabella di confronto con le simulazioni intese in senso tradizionale.

	Simulazione classica	Simulation globale
Tempo	Breve forma estensiva	spazio temporale esteso (da 40 a 80 ore) ottimale in forma intensiva
Intensità	data dall'insegnante	situazione-cornice
Situazione	predeterminata	ideata dal gruppo
Ruoli	predeterminati	ideati dal gruppo
Grado di prevedibilità	alto	basso
Motivazione	esterna	interna
Materiali	artificiali, ad hoc	autentici, funzione di stimolo ed esempio
Insegnante	regista esterno	regista, ma coinvolto
Produzioni linguistiche	soprattutto parlato e discussione	parlato e scritto, anche con valore estetico

3. Aspetti metodologici

Come dice la definizione stessa una simulation globale aspira a costituire un'esperienza di natura globale, all'interno della quale si attivano diverse capacità cognitive, abilità linguistiche, tecniche didattiche. Diverse di esse hanno a che fare con gli aspetti più creativi nella didattica delle lingue, in quanto la simulazione si nutre della creatività del gruppo, attingendo alle risorse dell'immaginario ed esprimendole in lingua. Osserviamone alcune, che confluiscono naturalmente in una simulation globale.

3.1 Gioco

L'uso dei giochi per imparare lingua è relativamente recente nella didattica dell'italiano come lingua straniera, che ha risentito a lungo di una tradizione influenzata dal metodo tradizionale di insegnamento delle lingue morte, per poi passare al metodo comunicativo a scopi utilitaristici, dato che si rivolgeva soprattutto ad adulti la cui necessità di imparare l'italiano era funzionale alla sopravvivenza pratica o turistica.

Mentre in Germania la *Spieldidaktik* ha raggiunto già negli anni Settanta uno status riconosciuto anche nel campo dell'educazione permanente, in Italia abbiamo importato o tradotto i giochi per imparare lingue sia dal mondo di lingua tedesca che da quello anglosassone. I giochi formativi, particolarmente a livello interculturale, sono stati diffusi in Italia soprattutto da Sigrid Loos (1989, 1991), specializzata in giochi cooperativi, e nei circuiti di educazione alla pace attorno a Daniele Novara e al suo gruppo del Centro Psico-Pedagogico per la Pace di Piacenza (Marcato, 1997).

Nella didattica anglosassone dell'inglese come lingua straniera il gruppo dei *Pilgrims* di Canterbury, attorno a Rinvolucri (1983), si batte da anni per un approccio, definito umanistico (*humanistic approach*), in cui – da una parte – si attivino tutti i sensi e diversi stili cognitivi, e – dall'altra – la lingua che si apprende venga messa direttamente in contatto con la personalità del discente, in modo da non diventare estranei a se stessi imparando una lingua altra, arida e senza colore.

Anche il più banale esercizio di grammatica viene riformulato in modo da coinvolgere tutti i sensi: si tratta di mimare le azioni dei verbi, di esercitare le

preposizioni a partire da disegni fatti dagli studenti stessi, di sperimentare la costruzione delle frasi facendo correre per la classe gli studenti con dei cartelli che vanno correttamente abbinati alle espressioni corrispondenti. Giocando, movendosi, guardando, ascoltando, sistematizzando regole in cartelloni graficamente gradevoli si perde il senso della noia grammaticale cui le scuole ci hanno da sempre abituato, e i poveri bambini cinestetici, bloccati per anni dietro un banco-prigione, possono finalmente esprimersi, autorizzati – ad esempio – a girare per la classe con il ruolo della spia, che va a vedere cosa hanno fatto gli altri gruppi allo scopo di riportare informazioni al suo gruppetto.

3.2 Teatro

Anche nella simulation globale è importante sapersi "mettere in gioco", sia come insegnante sia come partecipante, e fare in modo che nel gruppo si crei un clima di fiducia in cui sia possibile giocare a un nuovo gioco comune, protetti dal fatto che – ad esempio – non siamo veri scrittori, ma giochiamo a fare lo scrittore e per di più in una lingua che non è la nostra. Questo aspetto ludico fa sì che ci sia una certa leggerezza, un tocco lieve e sorridente, che ci consente di fare qualcosa di insolito, uscendo dai ruoli che recitiamo usualmente. E qui al concetto di gioco si collega immediatamente quello di teatro: possiamo assumere nuove parti, diventare personaggi creati da noi stessi e, al riparo della loro maschera, osare aspetti inediti di noi, come quando da bambini si diceva: "Facciamo che io ero l'albero e tu il cavallo….". In questo caso poi la maschera che assumiamo è doppia: non solo un altro personaggio, ma persino un'altra lingua, il che produce un effetto liberatorio: "La persona che parla in un italiano imperfetto non sono io, dunque non sono responsabile degli errori; allora posso provare a parlare senza paura, il rischio è minimo. Soprattutto non temo di perdere la faccia, stiamo giocando, non sono da solo. Posso provare a esprimere qualcosa che in parte ho pensato io e in parte gli altri".
Andando a cercare dei maestri nell'uso di tecniche teatrali a scopo pedagogico il primo nome da citare è quello di Augusto Boal, la cui frase – "Il corpo pensa, il corpo parla" (1963, p. 67) – sintetizza quello che ci ha insegnato, nei suoi assiomi, la pragmatica della comunicazione umana di Paul Watzlawick (1971). Tanti insegnanti di lingua sembrano ignorarlo: sono tanti i messaggi

che non si trasmettono con le parole ma con il corpo, il modo di muoversi, atteggiarsi, vestirsi ecc. Imparando una nuova lingua è importante confrontarsi anche con una nuova gestualità; per questo si possono usare con gli studenti principianti delle tecniche di Boal in modo da far sperimentare loro i gesti che tanto li colpiscono quando dicono: "Ma voi italiani parlate con le mani!"
In realtà lavorare con il corpo e con i linguaggi visivi vuol dire molto di più, perché implica un'attivazione del lato destro del cervello, che favorisce la comprensione globale e la memorizzazione di informazioni linguistiche su diversi canali percettivi; parafrasando Boal si potrebbe aggiungere: "Il corpo impara".
Ispirandosi a Boal e allo psicodramma di Jakob Levi Moreno (1985), Bernard Dufeu (1998, 2003) ha cercato di applicare all'insegnamento di una lingua diverse tecniche drammaturgiche, quasi ripercorrendo le fasi dell'imparare a parlare di un bambino. Dufeu parte dall'idea che nessuno ha diritto a mettere nella bocca di un altro quello che deve dire. Lo sforzo della *Psychodramaturgie linguistique* è proprio quello di eliminare il libro di testo ed i suoi contenuti predefiniti, per aiutare chi impara a dire nella nuova lingua quello che vuole dire, quello che per lui o lei è importante. La lingua non è vista tanto come un meccanismo di parole e regole, quanto come il principale modo di relazionarsi ad altri e stabilire rapporti con loro. Daniel Feldhendler (1999) ha portato avanti questo approccio cercando di impostare una *Dramaturgie relationelle*, più praticabile anche in normali situazioni d'aula, ma sempre rispettando una sequenza relazionale che procede gradatamente: entrare prima in relazione con se stessi, poi con la lingua ed il testo, con un'altra persona e infine con il gruppo. Tener conto di questa sequenza risulta molto efficace anche nel condurre una simulation globale, perché rende sensibili a passaggi troppo spesso trascurati. Si presuppone, ad esempio, che gli studenti siano in grado di parlare direttamente a tutto il gruppo, mentre sarebbe più rispettoso farli arrivare al plenum dopo fasi di lavoro preparatorio, svolte con l'aiuto di altri o con strumenti adeguati (vocabolari, modelli di testo, fogli di lavoro o altro).

Un altro elemento comune al teatro e a una simulazione globale si può ritrovare nella tradizione della *Commedia dell'arte*, in cui si tratta di improvvisare partendo da un canovaccio. Nel nostro caso non ci sono maschere predefinite, ma esiste, inizialmente solo per l'insegnante, e poi gradatamente per tutti una traccia, uno scheletro di istruzioni, a partire dal quale occorre inventare tutto. Uno degli effetti principali di questo elemento di improvvisazione è quello di far sì che avvenga una comunicazione reale all'interno del gruppo, dato che non ci sono risposte predefinite, ma si cerca veramente una strada insieme. L'insegnante non è onnisciente, non conosce le risposte, non sa cosa proporranno gli studenti; piuttosto – per restare nel paragone – ha il ruolo di un regista, che cerca di orientare e di coordinare il lavoro, di fornire attrezzi di scena e costumi adatti, e di organizzare i ritmi e le forme di comunicazione in maniera il più efficiente possibile.
Esercitando la capacità di improvvisare si abituano gli studenti ad affrontare nuove situazioni comunicative con più flessibilità e a mettere in opera strategie, che trasformino in punti forza anche le debolezze linguistiche di partenza.

3.3 Interazione

Da quanto detto sopra consegue che l'organizzazione del lavoro del gruppo in una simulazione alterna diverse forme sociali e costellazioni di lavoro. Ci possono essere momenti frontali in cui l'insegnante imposta una fase di lavoro o presenta dei modelli, ma la maggior parte del lavoro si svolge in coppia o in piccolo gruppo, con momenti di plenum in cui i sottogruppi riferiscono al resto della classe cosa hanno fatto e l'insegnante assume più che altro un ruolo di moderatore e coordinatore. Sono previste anche fasi di lavoro individuale, man mano che la fiducia e il gusto del rischio crescono nel clima cooperativo, creando una rete sulla quale tutti si sentono più sicuri. Oltre ai ruoli di tipo teatrale che spesso una simulazione prevede, ognuno dei partecipanti avrà occasione di sperimentare ruoli sociali diversi nelle differenti costellazioni di lavoro: coordinatore di un gruppetto, portavoce, scrivano, illustratore, lettore, attore recitante, grafico, suggeritore, scrittore, creativo, esecutivo, fiancheggiatore, ricercatore ecc.

Nel corso di una simulation globale si promuove continuamente l'interazione fattiva tra i partecipanti e si passa spesso attraverso diversi piani di coscienza, che si alternano tra realtà e fantasia:

A. Protagonista di una creazione collettiva (reale)
B. Giocatore e attore (fittizio)
C. Studente di lingua (reale)

In A e B l'elemento motivazionale è fortissimo, ci si concentra sugli scopi da raggiungere e ci si dimentica di essere in una situazione d'apprendimento; per così dire si impara senza rendersi più conto di imparare, attivando meccanismi di acquisizione inconsci e poco prevedibili o misurabili.
In C si riflette su quello che si sta facendo e ci si rende conto anche delle proprie carenze, ma si è fortemente motivati a procacciarsi gli strumenti linguistici mancanti, utili a risolvere problemi o a svolgere compiti comunicativi decisi dal gruppo.

3.4 L'insegnante – regista

Per condurre una simulation globale l'ideale è essere in due, dato che occorre continuamente aggiustare il tiro durante il lavoro, adattando le proposte alle reazioni del gruppo. Una grossa mole di lavoro si svolge prima di cominciare, quando si raccolgono i materiali autentici, le idee e le possibili attività da svolgere. Si comincia a sognare sul tema, leggendo testi narrativi e poetici, raccogliendo immagini. Il procedimento associativo vale anche per l'impostazione dei lavori, oltre che costituirne un principio durante lo svolgimento. Nella fase preparatoria, immaginifica, si iniziano anche a progettare i primi passi del lavoro e a raccogliere un repertorio di possibili attività di sviluppo: che tipo di testi si potrebbero far scrivere, quali scene si potrebbero recitare, quali materiali possono servire da impulso per far accadere qualcosa nel gruppo. Una particolare attenzione viene data al modo di dare istruzioni. Indicare cosa fare, come presentare il lavoro, e in quanto tempo, è il compito del docente-regista, conscio del fatto che la creatività ha bisogno di cornici precise in cui svilupparsi.

Un altro dei compiti fondamentali di chi conduce è quello di provare a salvare il gruppo da banalità, esagerazioni e cattivo gusto. Per questo è molto importante tenere alto il livello di aspirazione estetica e provvedere a dare una forma curata anche alle più semplici produzioni linguistiche. I testi letterari costituiscono un buon alleato in questo senso, così come alcune tecniche di scrittura creativa o di animazione teatrale. Il brivido per gli insegnanti è dato dal fatto che, così come chiederemo ai corsisti di improvvisare, dovremo farlo anche noi, e non sappiamo per certo dove andremo a finire. Il nostro ruolo è di stimolo, di regia attenta al ritmo del gruppo, di orchestrazione delle costellazioni di lavoro e di dosaggio delle abilità linguistiche messe in gioco. Si tratta anche di coordinare e armonizzare i lavori di coppia, piccolo gruppo e plenum. Bisogna essere pronti – se è il caso – a buttare a mare un'attività che sembrava magnifica sulla carta, per sostituirla con un'altra più adatta all'energia e agli umori del gruppo, anche in considerazione della dinamica dei rapporti interpersonali.
Come già detto sarebbe necessario un giusto equilibrio tra arte e tecnica didattica, ma in ogni caso tutti questi elementi di imprevedibilità fanno sì che, anche per il conduttore/coordinatore o regista che dir si voglia, un corso di questo tipo costituisca un'esperienza altamente motivante e istruttiva, di cui si conservano nella memoria momenti indimenticabili.

3.5 Aspetti linguistici

Come si evince facilmente da tutto quanto detto sopra, il punto forza della simulation globale consiste nella forte motivazione a imparare lingua per farne immediatamente qualcosa di sensato, partendo da spunti culturali elevati. Del resto la lingua risulta sia il mezzo che lo scopo di una simulation globale, in quanto anche tutte le attività di comunicazione all'interno del gruppo si svolgono in lingua: istruzioni, spiegazioni, discussioni, negoziazioni, comunicazioni al plenum dei risultati di un lavoro di gruppo, cartelloni per mettere in comune luoghi, storie e personaggi …
La cornice consente di dare senso ad ogni attività linguistica, rapportandola all'obiettivo comune. Inoltre si lavora continuamente a livello di testi compiuti e motivati credibilmente. La competenza testuale viene curata e stimolata particolarmente, in quanto ogni testo risulta chiaramente situaziona-

lizzato – a livello reale o a livello fantastico – e fin dall'inizio si può lavorare con testi descrittivi, narrativi ed argomentativi.

Alcuni esempi di testi utilizzabili per le 4 abilità:
Ascolto: istruzioni, canzoni, registrazioni dai media, sogni guidati
Lettura: testi modello e impulso, da giornalistici a scientifici o letterari
Parlato: dialoghi, gioco dei ruoli, discussioni, racconti, indicazioni di lavoro, interviste
Scrittura: elenchi, poesie, racconti, diari, biografie, testi d'uso, pubblicità, lettere, messaggi, cronache, articoli giornalistici

L'aspetto interdisciplinare della simulation globale consente di portare in classe anche testi di discipline scientifiche, con il relativo lessico specialistico. Ad es. per l'Isola si possono impiegare i linguaggi della cartografia, della biologia, della botanica, dell'antropologia …
Oltre alla competenza testuale, si cura particolarmente quella relazionale, sia tra gli studenti reali che tra i personaggi fittizi che si vengono a creare. Nelle parti teatrali di una simulation globale si attivano anche gli aspetti soprasegmentali della comunicazione e il linguaggio del corpo. Entra in gioco anche la capacità grafica: disegno di carte, mappe e piantine, schede scientifiche, insegne, edifici e paesaggi ecc.
L'atteggiamento sperimentale che caratterizza la simulation globale si riflette anche nella sperimentazione basata sui giochi di parole e sull'impratichirsi in lingua giocando con aspetti formali, in analogia agli scrittori d'avanguardia. Paradossalmente lo smontare e rimontare oggetti linguistici, come fanno certi scrittori, risulta utile anche a chi si trovi alle prime armi con la cassetta degli attrezzi di una lingua (vedi capitoletto successivo, 3.6).
Ma il momento più propriamente dedicato alla coscienza linguistica risulta quello delle fasi di una simulation globale dedicate alla *riflessione linguistica.*

Dopo ogni blocco di attività occorre inserire delle fasi in cui si esce dal gioco e si ritorna studenti di lingua, per osservare quali strumenti linguistici risultino carenti, quali strutture abbiano dato dei problemi e perché. L'insegnante funziona come consulente e può introdurre materiale esercitativo di natura

grammaticale o lessicale, ovvero dare modelli di testo che possano fungere da risorsa in vista della soluzione di un problema comunicativo o di un miglioramento dello stile o della coerenza testuale.
Un altro momento di forte elaborazione linguistica è quello dell'*editing* dei testi scritti, in cui il problema della correttezza linguistica o del trovare forme linguistiche più adeguate non viene assunto tanto dall'insegnante, quanto dal gruppo, che condivide la responsabilità verso la pubblicazione dei testi. La correzione non viene vissuta come un momento di sanzione scolastica, ma come un'operazione necessaria a rendere un testo più efficace, presentabile o esteticamente più valido. A questo scopo è importante la presenza in aula di vocabolari, enciclopedie, grammatiche di consultazione. La trascrizione a computer, possibilmente fatta a coppie, rappresenta un altro importante momento di revisione formale del testo, in cui si discute di come renderlo più comprensibile e gradevole per il pubblico di potenziali lettori.

Un punto di forza della simulation globale rispetto ad altri tipi di corso sta nella grande quantità di testi prodotti e nella individualizzazione dei risultati. In un'esperienza di laboratorio di scrittura, con gli studenti adolescenti di un corso di recupero, ho avuto modo di osservare come anche coloro che inizialmente scrivevano pochissimo, nel giro di pochi incontri avessero aumentato di molto la loro produzione ed avessero smesso di dire "non so cosa scrivere", ma anzi facessero ricorso a modelli interiorizzati di letteratura cinematografica per creare scene ricche di particolari, incrementando la propria capacità di scrittura verso un livello più alto e più impegnato.
Non tutti i tipi di studenti sono adatti (o meglio disponibili) a lavorare con questo tipo di approccio globale, in quanto alcuni hanno a tal punto interiorizzato le regole scolastiche da sentirsi persi nel momento in cui i meccanismi di controllo vengono delegati dall'insegnante al gruppo. E' dunque molto importante la scelta volontaria alla partecipazione ad un progetto di questo tipo. Inoltre va chiarito fin dall'inizio che questo approccio non è direttamente finalizzabile alla soluzione di singoli problemi grammaticali, ma fornisce ad ogni partecipante la possibilità di mettere alla prova ed incrementare la propria interlingua, il proprio sistema linguistico provvisorio, attivando capacità dormienti e scambiando conoscenze con gli altri partecipanti.

3.6 Letterarietà e scrittura creativa

Non è un caso che Debyser (1980, 1996) nell'ideare una delle più famose simulation globale *L'immeuble*, si sia ispirato a un romanzo dal titolo *La vie, mode d'emploi* di Georges Perec (1978). Infatti una delle possibilità più riuscite in questo tipo di simulazione è proprio quella di "giocare agli scrittori", cioè ingaggiare un gruppo di persone che sta imparando una lingua a scrivere insieme un romanzo e misurarsi dunque con il livello più alto della lingua, quello letterario, avventurandosi in un progetto poetico.

A parte il carattere di sfida di una simile proposta è interessante osservare come la motivazione di chi impara sia stimolata all'idea di provare a fare qualcosa di bello e significativo anche con pochi mezzi linguistici, dato che normalmente i corsi di lingua tendono a mortificare il desiderio espressivo del discente, costringendolo spesso a limitarsi nei ranghi stretti dello stereotipo e della superficialità. Nella simulation globale invece la logica interna della narrazione sviluppata dal gruppo diventa un potente motore comunicativo, che stimola i partecipanti ad impadronirsi dei mezzi linguistici necessari a realizzare la storia elaborata collettivamente.

Non è un caso neppure che il famoso libro di cui sopra fosse proprio scritto da Georges Perec, un autore che faceva parte dell'OULIPO, il Laboratorio di letteratura potenziale operante in Francia negli anni Settanta, a cui aderivano gli scrittori che stavano esplorando tutti i meccanismi generativi della letteratura. Basti ricordare il nome di Raymond Quenau, con i suoi famosi *Esercizi di stile* (1983) e gli influssi in quegli anni anche su Italo Calvino ed Umberto Eco.

Perec, in particolare, ci ha dato esempi di scrittura originata da semplici elenchi di cose osservate, ricordi, frasi. In *La vita, istruzioni per l'uso* ci sono pagine intere che, descrivendo con precisione maniacale gli oggetti in una camera, ci fanno visualizzare l'intera vita di un personaggio che in essi si riflette.

Furono gli stessi Carée e Debyser, in *Jeu, language et créativité*, pubblicato inizialmente dal BELC (*Centre International d'Etudes Pédagogiques de Sévres*) nel 1978, a presentare proposte di trasferimento alla didattica della lingua straniera di tecniche letterarie oulipiane, in particolare quelle che si basano sui

"giochi di parole", tipo anagrammi, lipogrammi, trasformazioni automatiche, definizioni e visualizzazioni. Giocando con le parole si prende fiducia, si impara a smontare e rimontare il giocattolo lingua e quindi anche a capire sempre meglio come funziona.

Nelle mie esperienze di scrittura creativa con gli studenti ho notato la potenza generatrice di tecniche di scrittura usate dalle avanguardie letterarie, come quelle surrealiste, soprattutto per sbloccare la paura della pagina bianca, che in lingua straniera è resa ancora più drammatica dalla sproporzione tra quel che si vorrebbe dire e gli strumenti linguistici a disposizione.
Un altro elemento altamente motivante è costituito dalla gioia del narrare, la possibilità dello scrittore di intrecciare relazioni e rapporti tra personaggi, sperimentando nuovi punti di vista e modi di vivere diversi.

Dunque in una simulazione globale è possibile, da una parte, utilizzare testi letterari come spunti e modelli linguistici e, dall'altra, invitare a produrre testi di tipo letterario all'interno della cornice tematica. Durante questo tipo di lavoro, dunque, il testo letterario può costituire sia il punto di partenza sia quello d'arrivo. Le tecniche di scrittura creativa fanno parte degli strumenti base di un buon conduttore di simulazioni.

3.7 Educazione interculturale

Durante una simulation globale si opera una sorta di immersione linguistica in un mondo diverso, provvisorio e straniero. Si nuota dalla propria riva in direzione dell'altra riva – quella sconosciuta – e si cerca di guadagnare la terraferma partendo da una zona instabile. Si definisce, negoziandola col gruppo, un'identità nuova, arricchita da elementi della cultura e della lingua straniera.
Perciò, proprio in quanto metodo che rispetta al massimo le diversità all'interno di un gruppo e opera in modo flessibile, predeterminando il meno possibile quanto sarà oggetto di comunicazione, la simulation globale si rivela ideale strumento di educazione interculturale. Infatti presuppone la capacità di rispettare il modo di essere dell'altro e propone di provare ad assumerne

il punto di vista, anche decentrandosi dal proprio atteggiamento culturale di partenza.
Il suo impiego in situazioni plurilingui è stato particolarmente sperimentato e promosso da Dietmar Larcher e Helga Rabenstein dell'Università di Klagenfurt (2000), prima in Alto Adige e poi a livello europeo.

Un'esperienza particolarmente interessante e coraggiosa è stata quella da loro svolta in Lussemburgo, nel 2000, nell'ambito di un progetto della CEE, in cui si trattava di formare operatori per progetti artistici, con un gruppo di giovani provenienti da sette paesi diversi. Larcher e Rabenstein hanno deciso di proporre ai giovani convenuti a Wiltz, che non si erano mai incontrati prima, la simulazione globale *L'isola*, da svolgersi in una settimana di lavoro intensivo. Sono partiti dal presupposto di offrire un approccio creativo al plurilinguismo, in modo da sviluppare e favorire la curiosità di ognuno verso tutti e, in generale, rendere coscienti i ragazzi della ricchezza di forme linguistiche e esperienze culturali presenti in un gruppo di questo tipo.
Creando insieme la loro isola multilingue, a cui hanno dato il nome di *Solkairineo*, i partecipanti hanno imparato a conoscersi e a divenire sensibili alle lingue altrui, hanno provato a comunicare in ogni modo, alternando uso passivo ed attivo delle sette lingue presenti e insegnandosele a vicenda. Attraverso tecniche associative, linguaggi non verbali e mezzi grafici – ad esempio nel disegnare la carta dell'isola – i giovani hanno avuto modo di sperimentare incontri e scontri con la diversità, inventandosi i modi della comunicazione in vista dell'obiettivo comune di realizzare un'opera d'arte complessiva e multilingue. I docenti-registi hanno badato a mantenere il filo conduttore poetico della simulazione e a mettere in atto, anche giocando con le parole, tutto il potenziale linguistico presente nel gruppo, facendone gustare anche la dimensione sonora. Nella valutazione finale del progetto complessivo, i partecipanti, a un anno di distanza, avevano ancora un ricordo intenso di quella prima settimana, che era servita loro non solo a sperimentare i modi del comunicare, ma anche a percepirsi come gruppo solidale, attraverso la metafora dei naufraghi approdati su un'isola sconosciuta, in cui sopravvivere, applicando strategie comuni. La possibilità di lavorare, discu-

tere e festeggiare in più lingue era per loro divenuta subito evidente e praticabile, ed era stata la base per tutto il percorso successivo.
Attraverso questa esperienza Larcher e Rabenstein hanno anche cercato di dare una base empirica e teoricamente fondata al concetto piuttosto visionario di *Babylonische Sprachdidaktik*, una specie di didattica linguistica adatta al caos delle metropoli dalle molte lingue.

parte seconda

Avvertenze per l’uso

1. Ingredienti in sintesi

Numero ideale di partecipanti:
da 12 a 20.

Spazio:
un ambiente che offra la possibilità di sedersi in cerchio,
delle pareti su cui si possano affiggere man mano i testi prodotti,
una lavagna carta o grandi fogli da usare come cartelloni,
almeno un tavolino su cui disporre il materiale autentico,
dei tavolini disposti ai quattro angoli per i lavori di scrittura di gruppo o, ancora meglio,
eventuali spazi esterni in ci si possa appartare a scrivere.

Tempo:
da 20 a 40/60 ore, meglio in forma intensiva.
In una ventina di ore è possibile abbozzare solo le prime fasi e accennare a qualche minimo sviluppo.

2. Obiettivi

Obiettivi linguistici*:* attivare comprensione e produzione motivata di diversi tipi di testi, per poter poi lavorare a livello di riflessione linguistica su testi personali, interessanti, non predeterminati.

Obiettivi didattici*:* offrire a insegnanti di lingua modelli di singole attività linguistiche, soprattutto di scrittura, proponibili in forma isolata a diversi tipi di gruppo; far sperimentare un modo di lavorare in cui tutto un gruppo interagisce in forme diverse, fino a creare un discorso comune e una ricca produzione di testi differenziati, con possibilità di comunicazione reale e di stimoli a realizzazioni linguistiche non banali, nonostante la mancanza di strumenti linguistici.

Obiettivi interculturali: promuovere la comunicazione plurilingue, attivando strategie comunicative e stimolando la coscienza delle differenze tra i modi di pensare in diverse culture. Saper rispettare ritmi e comportamenti che escono dal prevedibile e dagli schemi della cultura d'origine. Utilizzare la propria creatività come possibilità di nuove formulazioni del pensiero in un'altra lingua.

3. Preparativi

Per condurre una simulation globale un grosso lavoro si svolge in fase di preparazione, tenendo conto di diversi aspetti:

Scenario

Occorre formulare nella mente un'ipotesi di percorso e un repertorio di attività possibili, rispetto al tempo a disposizione e al numero dei partecipanti.

Raccolta di materiali autentici

Si raccolgono testi letterari, materiale pubblicitario, immagini, fotografie, cartoline, oggetti attinenti al tema. Questo aiuta anche a generare idee sulle possibili attività di tipo realistico e/o fantastico da proporre agli studenti. Questi stimoli visivi e scritti saranno poi disposti in bella vista nella stanza con la funzione di suscitare nei partecipanti associazioni mentali a mondi conosciuti o sognati, anche mentre aspettano l'inizio del corso, o durante le pause.

Fogli di lavoro

Alcune attività necessitano di appositi fogli di lavoro o schede costruite *ad hoc*, come quelle su cui definire l'identità dei personaggi. Questi vanno preparati nel numero opportuno, ingrandendo le pagine e utilizzando anche fogli colorati.

Materiali

Occorre predisporre fogli da lavagna carta o cartelloni bianchi, fogli A3, A4, A5 sia bianchi che colorati, post-it colorati, pennarelli di vario colore, nastro carta adesivo, colla, forbici. Nel caso si prevedano attività di disegno o collage ci vogliono anche colori, immagini tratte da riviste illustrate e un certo numero di forbici.
Si può anche chiedere ai partecipanti di portarsi da casa colori e forbici.

Preparazione dello spazio

L'ambiente dove si svolge la simulation globale dovrebbe essere il più gradevole possibile. Dobbiamo cercare di renderlo più simile a un laboratorio che a un'aula tradizionale. Una parte dello spazio si adibisce a luogo di ritrovo di tutto il gruppo, disponendo le sedie in cerchio accanto a una parete, lavagna o divisorio su cui appendere i cartelloni in cui si riportano le informazioni comuni. Altri punti della stanza, per esempio gli angoli, vanno adibiti alle attività di scrittura per i gruppetti di tre o quattro persone, con l'avvertenza di disporli in modo che si disturbino l'un l'altro il meno possibile. Nel caso si possa disporre di spazi esterni – anche informali come un corridoio o una biblioteca – in cui poter dividere fisicamente i gruppi, bisogna preparare anche le postazioni di lavoro "distaccate".

Antologia

Se possibile sarebbe bello dare fin dall'inizio a ogni partecipante un libretto che contenga testi modello e impulso per le produzioni richieste durante la simulazione. Ad esempio: testi e citazioni letterarie, copertine e titoli di romanzi, liste poetiche, inventari, canzoni ecc.
Alcuni dei testi vanno ingranditi e affissi alle pareti, come elemento di ispirazione, su altri è bene prevedere dei momenti di lettura insieme o una piccola attività.
Mentre raccoglie i testi letterari l'insegnante stesso comincia a sognare mondi immaginari, cercando testi stimolanti e poco prevedibili per suscitare e nutrire la fantasia dei partecipanti. Come impulso si può predisporre anche l'ascolto di una canzone o la visione di spezzoni di film.

Riflessione linguistica

A seconda del livello linguistico degli studenti vanno previsti i momenti in cui inserire le fasi di riflessione linguistica, distinguendoli nettamente dai momenti creativi, in cui il contenuto comunicativo avrà la prevalenza. Durante i lavori di scrittura l'insegnante passa tra i gruppetti, consiglia parole (vocabolario volante) e segnala punti del testo da migliorare (*editing* al volo). Prima delle presentazioni al plenum ci dovrebbero essere attività di *editing*, in cui correggere, rivedere e arricchire i testi scritti, preferibilmente a coppie. Strutture linguistiche necessarie ad affrontare certi compiti testuali vanno chiarite con l'aiuto dell'insegnante e del gruppo, prima o dopo il lavoro. Per il lessico è spesso utile – prima di cominciare – una raccolta delle parole a disposizione (vocabolario collettivo/brain storming). Ma anche alla fine di un blocco d'attività l'insegnante può chiedere: "C'è qualcosa che vi è mancato per esprimere chiaramente quel che avreste voluto dire o scrivere? Vi servono chiarimenti grammaticali o lessicali?".
Inoltre una grammatica di consultazione e un vocabolario fanno parte dei materiali sempre presenti in aula.

Schede di valutazione

Se si intende raccogliere l'opinione dei partecipanti alla fine del lavoro, è bene predisporre delle schede su cui far segnare aspetti positivi e negativi dell'esperienza, proposte e commenti. Questo *feed-back* sarà utile all'insegnante per individuare elementi migliorabili alla prossima esperienza.

Documentazione

Uno dei problemi nella creazione della vicenda di una simulazione è quello di rendere patrimonio comune tutto quello che si va creando, in modo che l'immaginario del singolo confluisca in quello del gruppo e a sua volta se ne ispiri, in un continuo rilancio di idee e di rimandi.
Per mettere in comune il lavoro svolto occorre predisporre spazi per l'esposizione dei materiali prodotti dai partecipanti. Di solito si usano tavolini e pareti, lavagne, carta o divisori per formare una sorta di "tabelloni della memoria", su cui si affiggono tutti i testi che man mano vengono scritti o

disegnati, così da costituire una specie di memoria collettiva del gruppo. Dopo ogni lavoro di scrittura va previsto un momento di presentazione, in modo che il lavoro proceda coordinato e ognuno possa aggiungere al proprio racconto elementi portati dagli altri.
Inoltre sarebbe consigliabile che, dopo ogni fase di lavoro, due studenti a turno protocollassero a computer le produzioni scritte e gli appunti da quelle orali, per costituire la base della documentazione che l'insegnante farà avere a ogni partecipante alla fine della simulazione, dopo un eventuale *editing*. La forma classica è quella di un quadernetto rilegato, magari con allegate alcune foto dei partecipanti durante le attività e dei cartelloni più significativi. In genere ci si stupisce tutti della qualità e quantità di testi che un gruppo riesce a produrre in relativamente poco tempo, senza quasi rendersene conto.

Sbocchi multimediali

In ogni caso è bene che il lavoro sfoci in un prodotto finale, anche utilizzando le possibilità multimediali: su una pagina internet, un blog o una piattaforma di *e-learning* (vedi punto 9); ma anche come fotoromanzo o come video con riprese delle scene recitate.

4. Fasi di una *simulation globale*

Le fasi di seguito esposte hanno un valore indicativo, ma possono risultare utili per orientarsi a grandi linee. In genere in una simulation globale si procede da attività di natura descrittiva verso attività di natura più propriamente narrativa. In ogni fase bisogna nutrire la fantasia con materiali da consultare e leggere, immagini, oggetti e ogni altro possibile stimolo alle associazioni mentali dei singoli e del gruppo.
Le prime due fasi sono praticamente irrinunciabili per tutti i canovacci, e possono durare una decina di ore. Vengono programmate abbastanza precisamente. Una volta impostata la simulation globale però, le altre fasi sono intercambiabili e si possono ridurre o dilatare, a seconda del tempo disponibile. Quindi si programmano come un repertorio di attività possibili, dal quale scegliere quelle più adatte alla dinamica che si sta sviluppando nel gruppo. Chi conduce sa che a un certo punto dovrà improvvisare, sen-

za sapere esattamente cosa succederà, ma in genere questo gusto del rischio e questa attenzione ai ritmi del gruppo portano frutti sorprendenti ed emozionanti.

Prima fase: il luogo

Si inventa un luogo o un ambiente e se ne tracciano le prime coordinate.

Seconda fase: i personaggi

Il luogo viene popolato. Si attribuisce ai personaggi un nome, un'identità, un ruolo sociale e un minimo di storia.

Terza fase: i rapporti

Si arricchisce l'ambiente e si stabiliscono relazioni tra i personaggi, giocando anche su aspetti imprevedibili e misteriosi.

Quarta fase: la storia

Per ricevere un minimo di spessore i personaggi devono avere un passato, un presente, un futuro e una qualche motivazione. Si comincia ricostruendo il passato del luogo e delle persone.

Quinta fase: gli imprevisti

Succede qualcosa. Amori, incontri, misteri, delitti… e finale

5. Fasi di un singolo modulo

1. Riscaldamento e motivazione, associazioni di idee, testi modello, eventuale raccolta di vocaboli o espressioni linguistiche necessarie per svolgere l'attività.
2. Divisione in coppie o gruppi e assegnazione delle consegne, dei materiali e dei tempi di lavoro.
3. Presentazione al plenum dei lavori, affissione dei manifesti.
4. Riflessione su aspetti linguistici emersi, eventuale sistemazione grammaticale, editing dei testi.
5. Trascrizione dei cartelloni e dei testi prodotti per la documentazione finale (si può fare anche in seguito).

Per quanto riguarda la tempistica bisogna sempre dare un limite di tempo alle attività in coppia e gruppo, tenendosi un po' stretti in modo da costringere a prendere decisioni rapidamente. Passando tra i gruppi l'insegnante osserva l'andamento dei lavori e, a seconda del ritmo e delle capacità linguistiche dei corsisti, concede eventuali proroghe. Se un gruppo è molto più veloce degli altri si può rilanciare il lavoro, aggiungendo un'altra consegna, in modo che gli altri possano finire con relativa calma.

6. Come cominciare

Prima di iniziare ogni simulation globale si prepara lo spazio esponendo su cartelloni o tavolini i materiali autentici, i libri e gli estratti letterari, le foto, le immagini e gli oggetti inerenti al tema. Questo serve a richiamare alla memoria dei partecipanti le esperienze personali e mediate e stimola un lavoro inconscio, che avviene in parte anche durante le pause.
Quando si comincia può essere utile dare una breve spiegazione del tipo di lavoro che si farà, anche utilizzando il primo capitolo di questo libro.
Quindi si parte con le attività iniziali, che sono sempre di tipo associativo e mirano a suscitare ricordi e associazioni a partire prima da parole e poi dalle frasi. Non andrebbero mai saltate, né svolte in fretta, dato che costituiranno i primi fili di ordito su cui intrecciare la trama comune a tutto il gruppo.

7. Altri titoli

Il luogo-tema di una simulation globale può essere fisso o mobile, ambientato in un'epoca del presente, del passato o del futuro. Comunque rappresenta uno spazio sperimentale per interazioni di ogni tipo, incontri o scontri che siano.

Alcune possibilità:

Il paese
Il circo
La spedizione
La crociera o La nave
Il viaggio in bus
L'aereo
Il viaggio interplanetario
L'ospedale
Il ristorante, il caffè
La conferenza internazionale
L'impresa, la ditta, l'azienda
Il giornale
La fiera
Il supermercato
Le elezioni
Il film
La cerimonia

8. Trucchi del mestiere

In questa sezione vengono brevemente illustrate alcune tecniche utili per le varie fasi di una simulazione.

8.1 Raccogliere idee

Brain storming

Si raccolgono idee dal gruppo, così come vengono, in maniera associativa, senza selezionare e giudicare. Le idee vengono appuntate sulla lavagna o su un tabellone per poi selezionarle nella fase successiva.

Costellazioni di parole

Le parole associate liberamente vengono raccolte per campi tematici, disponendole graficamente attorno alla parola-chiave, in modo da costituire delle mappe mentali. In alternativa si possono usare semplici tabelle.

Sogno guidato

Il conduttore invita i partecipanti a mettersi comodi e rilassarsi sedendo comodamente in cerchio, senza accavallare le gambe, chiudere gli occhi e lasciar comparire nella mente libere immagini e associazioni. Con voce calma e ritmo tranquillo suggerisce indicazioni sul tema, invitando a usare tutti i sensi: odori, sapori, colori, sensazioni. Bisogna lasciare lunghe pause, che consentano il formarsi delle immagini nella mente. Si può accompagnare con una lieve musica da meditazione. Esempi di sogno guidato in "Isola" (5.B) e in "Hotel" (4.A).

8.2 Decidere

La prima idea

Dobbiamo creare in gruppo qualcosa, ad esempio un personaggio. Ognuno parla a ruota libera seguendo un metodo di associazioni mentali. Unica regola: se una persona dice "è una donna", si va avanti su quella idea; la prima idea espressa è quella che vale, senza discussioni, non la si può cambiare. Bisogna invece svilupparla e arricchirla in modo collaborativo. Tutto quello che inventiamo esiste e deve essere mantenuto nel corso del gioco.

Votazioni / A sorte

Dopo aver raccolto tutte le idee si può procedere a una votazione per scegliere su quali idee lavorare, con un primo e un secondo round; altre volte, per risparmiare tempo, si procede per estrazione a sorte.

8.3 Creare personaggi

Foto

Per aiutarsi a generare dei personaggi possiamo usare una raccolta di fotografie che rappresentano persone di vari ambienti e far scegliere le più interessanti come protagonisti delle simulation globale Quindi inviteremo i partecipanti a costruire il passato e il presente dei personaggi. Quanto al futuro, possiamo introdurlo tramite le motivazioni e i desideri; ciò che ognuno si aspetta o sogna costituisce uno degli aspetti dinamici di ogni personalità. Alcune foto con particolari intriganti possono anche servire per introdurre nuovi personaggi a simulazione iniziata. Ad es.: "Che rapporti avrà con il nostro condominio questa donna seduta al bar con una gabbietta sul tavolo?"

Intervista

Un modo per dare spessore a un personaggio è intervistarlo per raccogliere informazioni sul suo passato e sulle sue intenzioni per il futuro. Uno schema sempre utile di possibile intervista è il famoso "Questionario di Proust".
Si tratta di un gioco di società in voga nei salotti del XIX Secolo, una specie di antenato dei test della personalità fatti per divertimento. Proust non l'ha inventato, lo ha solo reso celebre partecipando al gioco.
Possiamo provare a usarlo perché costringe a calarsi nei panni del personaggio e a pensare con sua testa. Meglio limitarsi a scegliere da 5 a 10 domande.

1) Che cosa è la perfetta felicità?
2) Quale è la tua più grande paura?
3) Con quale personaggio storico ti identifichi di più?
4) Quale personaggio ammiri di più?
5) Che cosa ti piace di meno di te?
6) Quale è la massima stravaganza della tua vita?
7) In che occasione dici bugie?
8) Che cosa ti piace di meno del tuo aspetto?
9) Quale è la persona che meno ti piace?
10) Quale è il grande amore della tua vita?
11) Quando e dove sei stato più felice?

12) Di quale virtù ti piacerebbe disporre?
13) Quali sono i tuoi punti di forza?
14) Quale è il tuo attuale stato d'animo?
15) Quale è la cosa più preziosa che possiedi?
16) Il peggio che ti possa capitare?
17) Dove vorresti vivere?
18) Quale è la tua occupazione preferita?
19) Chi è il tuo eroe vivente?
20) Chi sono i tuoi scrittori preferiti?
21) Come vorresti morire?
22) Quale è il tuo motto?

Le risposte di Proust a queste domande si possono trovare sul sito:
http://www.marcelproust.it/proust/quest.htm

Diario e Biografia

Scrivere una pagina di diario del personaggio o una sua breve biografia costituisce un’altra possibilità di arricchirne e addensarne il carattere, presentandolo in vari momenti sull’asse del tempo.

8.4 Inventare nomi

Per creare nuovi nomi possiamo usare diverse tecniche combinatorie.
Un modo può essere quello delle parole-macedonia, che i surrealisti chiamavano *Mot-valise* (parola-valigia). Consiste nel mischiare le sillabe di nomi esistenti, abbinare pezzi di nomi propri e nomi comuni, unire parti di parola provenienti da diverse categorie, ad es. prefissi e suffissi.
Si possono anche presentare cognomi italiani originati da semplici categorie di parole: colori (Rossi), luogo d’origine (Veneziano), animali (Leone), mestieri (Pescatore), cose (Materassi), corporatura (Grassi), carattere (Allegri) e così via.
Anche l’anagramma può essere utilizzato allo scopo di creare un nome originale.

8.5 Inscenare ruoli

Riscaldamento

Prima di richiedere prestazioni di tipo teatrale può essere utile fare dei piccoli esercizi di riscaldamento, giocando con la voce e con il corpo. Molto belli in questo senso i Giochesercizi creati per gli attori-improvvisatori da Augusto Boal (1993).

Istruzioni

Perché una scena funzioni, le istruzioni devono essere chiare e precise. Ognuno dei nostri "attori" deve sapere:
"Chi sono?
Dove mi trovo e in quale situazione?
Cosa voglio fare?
Quali sono le mie intenzioni e i miei desideri?"

Oggetti di scena e spazio

Prima di attivare una scena si raccomanda di pensare con cura alla disposizione spaziale, creando un minimo di scenografia e possibilmente introducendo dei piccoli oggetti di scena, che aiutino a caratterizzare i personaggi. Per "entrare nella parte" può bastare una sciarpa, un bastone, una borsa o un cappello che segnalino la trasformazione in personaggio.

Rotazione delle parti

Nessuno deve rimanere schiavo di un personaggio troppo a lungo. In caso di diverse riprese di Role Play è meglio alternare la rappresentazione di un personaggio, affidandolo a diversi interpreti.

8.6 Scrittura creativa

Per la produzione di testi scritti di qualità letteraria tornano utili tutte le tecniche di scrittura creativa. Paradossalmente risulta più facile scrivere se si hanno dei vincoli molto precisi, come quelli dati da un certo numero di righe o da un tempo limitato. La simulation globale fa tradizionalmente riferimento alle proposte dell'OULIPO, il laboratorio di letteratura potenziale da cui

sono nate opere di Quenau, Calvino, Perec (vedi Aragona; 2002). Sono utilizzabili anche alcune attività care ai surrealisti, che davano molta importanza all'inconscio nel processo creativo dell'arte.
I primi testi da far scrivere possono partire da pochi elementi:
parole singole, versi, definizioni, slogan, proverbi, elenchi, cartoline. Come antipasto si possono offrire degli assaggi letterari, dei bocconcini modello: una frase dei cioccolatini, un messaggio sulla porta, un souvenir, un pensiero

Vincolo

L'aspirazione alla letterarietà indica nuove strade per la scrittura di un testo, invitando ad utilizzare un meccanismo tipico della creatività, quello del *vincolo,* il *limite* che funziona come ostacolo stimolante, come molla per nuove soluzioni comunicative.
Il vincolo può essere costituito da una struttura testuale e linguistica, dalla quantità di scrittura richiesta e dal tempo a disposizione. In genere si lavora su testi brevi e ben strutturati, scrivendo diverse tipologie, che aiutino a prendere confidenza con la lingua e con i meccanismi che rendono estetico un testo, anche a livelli di bassa conoscenza linguistica.

Come esempio vediamo la poesia *La lettera,* che nasce dai seguenti vincoli:

Testuale:	titolo dato, versi allineati uno sotto l'altro che iniziano tutti con le parole "La lettera", ultimo verso libero
Linguistico:	frase relativa al passato prossimo
Quantità:	5 versi di uguale struttura e 1 libero
Tempo:	in venti minuti

Un risultato possibile:
La lettera
La lettera che ho scritto col mio sangue
La lettera che ho spedito con un pipistrello viaggiatore
La lettera che ti è arrivata dopo molti mesi
La lettera che hai aperto con il fiato sospeso
La lettera che hai letto con terrore
era una condanna a morte!

Elenchi. Liste poetiche

Non va sottovalutata la potenzialità letteraria di un semplice elenco a tema, un tipo di testo che si adatta particolarmente a essere scritto in poco tempo e anche con risorse linguistiche limitate.

Perec ha scritto un intero libro, dal titolo *Mi ricordo* (1988), elencando 480 ricordi del periodo tra il 1946 e il 1961, con l'avvertenza di alternare i ricordi strettamente personali con i ricordi collettivi della sua epoca.

Troviamo esempi di efficaci liste poetiche dalle pagine della bibbia fino ai testi di poeti e cantautori moderni (ad es. *Quello che non ho*, di De André, 1981) o negli elenchi utilizzati da Fazio e Saviano in una trasmissione di successo del 2011 su RAI 3, *Vieni via con me*, nel corso della quale si elencavano, tra l'altro, i motivi pro e contro il vivere in Italia.

Possiamo trovare altre utili ispirazioni a proposito di elenchi letterari del passato e addirittura stimolanti repertori visivi nel libro di Umberto Eco dal suggestivo titolo *Vertigine della lista* (2009).

Un procedimento molto efficace consiste nella lettura ad alta voce di un esempio letterario che funga da impulso e modello, prima di dare la consegna e un tempo limitato per eseguirla.

Per definire più concretamente un personaggio di simulazione possiamo far scrivere qualche elenco, anche brevissimo, del tipo:

- Tre cose che al mio personaggio piacciono e due che odia
- Tre cose che il personaggio vorrebbe fare prima di morire
- Dieci ricordi del personaggio
- Quello che ha e quello che non ha il personaggio
- Elenco dei momenti di felicità del personaggio

Molto fruttuosi anche gli inventari di oggetti presenti in un ambiente o necessari in una certa situazione, in modo da creare delle liste poetiche a partire da concretissimi e semplicissimi elementi linguistici. Nelle varie simulazioni possiamo inserire l'elenco di quel che si trova:

- nel bagaglio,
- nell'armadio,
- nella stanza,

- nel frigorifero,
- in cantina/in soffitta,
- nel bidone dei rifiuti e così via.

Un esempio tratto dal canovaccio di simulation globale Hotel: per invitare a scrivere delle poesie che descrivono le camere d'albergo dei personaggi si può cominciare facendo leggere pagine letterarie descrittive di ambienti, per poi far scrivere un breve testo su quello che raccontano gli oggetti di una stanza, con l'accortezza di dare dei vincoli precisi:
- Struttura da lista poetica
- Titolo formato dal numero della stanza
- Scrittura a stampatello
- Un foglio
- Mezz'ora

Esempi dei risultati prodotti con questi vincoli dai corsisti di una simulation globale si trovano al punto 4.E del canovaccio "Hotel".

Cartoline. Lettere

Sono semplici e brevi testi facilmente inseribili nelle situazioni delle simulazioni proposte (Palazzo, Isola, Hotel). Lo schema base è piuttosto ripetitivo e si presta a ricavarne delle formule, molto utili a livello didattico per generare testi plausibili. A Yaiche e Debyser (1996) si deve, ad esempio, la seguente matrice per una

Lettera dalle vacanze

Saluto iniziale,
motivo del soggiorno,
luogo di soggiorno,
considerazioni sul clima,
osservazioni sul paesaggio,
considerazioni sugli abitanti del luogo,
considerazioni sui compagni di viaggio,
come passiamo le giornate,

un avvenimento,
apprezzamento generale sul soggiorno,
una domanda al destinatario,
una richiesta d'aiuto,
speranza di un futuro incontro,
saluti affettuosi finali e firma.

Foglio piegato

Il gioco prevede che un gruppo componga una poesia o un racconto alternandosi a scrivere su un foglio piegato che passa dall'uno all'altro, in modo che ogni partecipante possa vedere solo la parola finale del contributo precedente, oppure neanche quella.
Questa tecnica si ispira ai "cadaveri squisiti" surrealisti, così definiti perché, nella prima partita giocata, la frase ottenuta scrivendo al primo giro un sostantivo, al secondo un aggettivo, al terzo un verbo, al quarto un sostantivo e al quinto un aggettivo fu: *"le cadavre exquis boira le vin nouveau"* ("Il cadavere eccellente berrà il vino novello").

La matrice per una storia classica:
al primo giro: "Chi è lui?",
al secondo: "Chi è lei?" ,
al terzo: "Dove si trovano?" ,
al quarto: "Cosa fanno?" ,
al quinto: "Perché?".

Lo stesso procedimento si può seguire con un disegno (ad esempio per creare la carta geografica o gli animali e le piante dell'isola).

Kit per romanzo fai da te

Ispirandoci agli studi che hanno cercato di individuare i meccanismi sottostanti alla generazione delle storie, possiamo trovare potenti strumenti per generare certi tipi di narrazione. Un classico aiuto può essere costituito dalle carte di Propp (2000), che sintetizzano tutte le situazioni base delle favole e dei miti, e cioè i prototipi di ogni narrazione e di ogni dramma. Oppure pos-

siamo scomporre la struttura di un tipo di romanzo in modo da poterla ricomporre con nuovi contenuti, seguendo una traccia, una sorta di matrice. I vari generi si adattano ad ogni simulazione, ma in questo libro ce ne sono due, proposti nel canovaccio del Palazzo (punto 7), benché utilizzabili anche per l'Hotel o per l'Isola.

Ad esempio ecco un possibile:

Indice di romanzo poliziesco

1. La scena del delitto
2. Il commissario inizia le indagini
3. Il movente del colpevole e come ha agito
4. False piste
5. Interrogatorio
6. Lettera anonima
7. Indizi che portano a risolvere il caso
8. Articolo di quotidiano che annuncia la soluzione

Oppure:

Indice di un romanzo d'amore

1. L'incontro
2. L'amore nasce
3. L'amore aumenta
4. L'amore è più forte degli ostacoli
5. L'amore trionfa
6. L'amore è vittima dei suoi nemici
7. L'amore diminuisce
8. L'amore finisce

(riadattato da Debyser, 1996)

Ovviamente possiamo cambiare i titoli, decidendo – per esempio – di scrivere una storia a lieto fine.

Un’altra matrice classica potrebbe essere quella dei *Promessi Sposi* di Manzoni (1996): Una coppia si ama > vengono separati per l’intervento dei loro nemici > passano diverse avventure > intanto i cattivi finiscono male > alla fine i protagonisti si ritrovano e si sposano felicemente.

Secondo *Martin Eden* di Jack London (2009), ecco alcuni motivi possibili per la separazione di due innamorati:
per errore,
per fatalità,
per un rivale geloso,
per il crudele volere dei genitori.

e per la loro riunione:
una buona azione,
la confessione del rivale,
la scoperta di un segreto,
una rinuncia sublime.

Simili matrici possono essere proposte anche per altri generi letterari, come quello fantascientifico o horror.

Un’altra interessante possibilità è offerta da tutti i brevi tipi di testo che circondano un romanzo:
- L’indice
- Il risvolto di copertina
- L’incipit e il finale
- La recensione

Quando non rimane abbastanza tempo per scrivere per intero un romanzo possiamo giocare a creare tutti questi testi intorno a un romanzo che non esiste ancora, ma comincia a prender forma man mano, raccogliendo idee dal gruppo e, per così dire, “scrivendoci intorno”. Un esempio di applicazione nel canovaccio della simulazione Hotel.

Ogni racconto, inoltre, si presta a essere trasformato in una scaletta di sceneggiatura, recitato e filmato.

9. Nuove tecnologie

Proprio per le sue caratteristiche di progetto cooperativo la simulation globale è adatta all'impiego di tutte le risorse tecnologiche offerte dalla rete. In sintesi di seguito alcune proposte applicabili alla didattica della simulation globale.

Ricerca in internet

Anche nella costruzione di una simulation globale in presenza possono essere molto utili lavori di ricerca e documentazione per acquisire informazioni culturali e geografiche sul paese in cui ambientare il lavoro. Gli studenti possono ricercare, ad esempio, i dati per stabilire un itinerario di viaggio, per decidere il clima di un'isola o per individuare le categorie di hotel in un dato luogo. Ma anche procurarsi in rete dati statistici o materiale iconografico per lo svolgimento di una fase del lavoro.

Posta elettronica

C'è anche chi ha fatto esperienza di scrittura di un romanzo collettivo a distanza, utilizzando semplicemente la posta elettronica. Nel progetto *Aderminet* (Vera, 1997) duecentocinquanta studenti americani ed europei hanno creato un *Immeuble* ambientato a Parigi, coordinati da una docente-portiera, che provvedeva a introdurre le situazioni e smistare la posta tra i diversi inquilini. I personaggi sono stati costruiti sulla base di fotografie tratte dalla rete e la corrispondenza asincrona ha permesso ai partecipanti di rileggere i testi, correggerli e migliorarli stilisticamente.

Wiki e Blog

Per la scrittura di un romanzo virtuale a distanza il *Wiki* è uno strumento veramente prezioso, che consente anche collaborazioni interculturali. È possibi-

le abbinare due classi a distanza, persino di lingue e di paesi diversi, accomunate dal progetto di scrittura interattiva di una storia. Tutti gli utilizzatori possono modificare le pagine a volontà, come e quando vogliono. La rete sostituisce lo spazio comune in cui ritrovarsi e permette di affiggere i testi alla "parete virtuale della memoria collettiva", mettendoli a disposizione di tutti, in qualunque momento ogni utente lo desideri. Il sito diventa un cantiere in cui si osserva come procede il lavoro e si modificano i propri testi in relazione a quelli degli altri.
Anche su un *Blog* è possibile impostare un lavoro interattivo, articolato in moduli, all'interno dei quali inserire anche video e filmati.

In piattaforma

Le più ampie possibilità di scrittura interattiva le troviamo però su una piattaforma di *e-learning*, tipo *Moodle*, all'interno della quale possiamo integrare anche il *Wiki*.
È possibile collegare due gruppi che imparano la stessa lingua o addirittura due gruppi che si scambiano le rispettive lingue, scrivendo un romanzo bilingue, abbinati in coppie tandem.
In piattaforma si usa il *Forum* per le discussioni e le negoziazioni collettive, che in classe si farebbero in plenum, e per assegnare i compiti di scrittura, scanditi nei tempi decisi dal coordinatore-tutor. Il docente può mettere a disposizione i materiali impulso o modello: testi autentici, immagini, video, canzoni o farli ricercare in rete dagli stessi partecipanti. Ognuno può decidere con quale tempistica collegarsi al cantiere di lavoro e postare anche interventi filmati con un semplice smartphone, siano presentazioni di personaggi, drammatizzazioni o cortometraggi. Inoltre i testi man mano scritti e pubblicati possono essere rivisti e migliorati, sia da parte del coordinatore, sia da gruppetti di studenti. Collegamenti individualizzati tra coppie di studenti avvengono via mail, mentre il docente può postare dei feedback per tutto il gruppo o individualizzare risposte e consigli tramite posta elettronica. Il tutto crea una dinamica di lavoro motivante e fresca, in cui le varie tecnologie diventano strumento di una comunicazione più ricca e differenziata.

parte terza

Tre Canovacci

Canovaccio 1
L’Hotel

Si scrive un romanzo ambientato in un hotel fantastico, popolato di viaggiatori di diverse origini. Si sviluppano incontri e storie sul passato degli ospiti e dell’albergo. Questa simulation globale può essere svolta puntando esclusivamente sulla fantasia letteraria, ma anche essere utilizzata in una direzione più pratica, addirittura professionalizzante. In questo caso si prepareranno gli studenti a scrivere tutti i tipi di testo praticati in un albergo e recitare situazioni di interazione tra gli ospiti e il personale.

Testi letterari-spunto

Romanzi: Baricco, *Tre volte all’alba* (2012); Baum, *Grand Hotel* (2010); Cerati, Grand Hotel Riviera (1998); Ceronetti, *Albergo Italia* (1985); Christie, *Miss Marple al Bertram Hotel* (1995); Dandini, *Grazie per quella volta* (2012); De Martino, *Hotel Oasis* (2001); Ginzburg, *Viaggiatori maldestri* (2009); Irving, Hotel *New Hampshire* (2000); Lodoli, *Diario di un millennio che fugge* (1997); O’Connor, Bolger, Doyle, *Finbar’s Hotel* (1999); Sankar, *Hotel Calcutta* (2009); Schrott, *Hotels* (1998); Serrano, *L’albergo delle donne tristi* (2002); Severgnini, *Manuale del viaggiatore imperfetto* (2000).
Canzoni: Pagani, *Albergo a ore* (1970)
Poesie: Kerouac, *L’ultimo hotel* (2012).

Materiali autentici

Materiale pubblicitario di hotel italiani, prospetti, cartelli, regolamenti, menù, ricette e riviste di cucina, liste di lavanderia, frigobar, carta da lettere intestata, cartoline illustrate nuove e usate, informazioni e annunci di vario tipo, carta geografica dell’Italia, guida agli hotel italiani, riviste di viaggio, il-

lustrazioni turistiche, estratti da romanzi, testi poetici. Vocabolario e grammatica italiana.

Tipo di testi prodotti

Orali

- interazioni e contrattazioni in plenum, coppie e piccoli gruppi
- istruzioni di lavoro
- esposizione in pubblico dei risultati di lavori di gruppo o coppia
- discussioni
- chiacchiere e pettegolezzi
- presentazioni
- commenti e critiche
- lettura ad alta voce di poesie e brani letterari

Scritti

- associazioni
- definizioni
- moduli
- descrizione di personaggi e di ambienti
- storia dell'Hotel
- testi pubblicitari
- inserzioni
- liste poetiche
- capitoli di un romanzo
- indice
- titoli
- risvolti di copertina
- critiche letterarie
- editing a coppie

Percorso

Le indicazioni che seguono sono solo dei suggerimenti per l'insegnante; ogni conduttore della simulation globale dovrà adattarle al numero dei suoi partecipanti e al tempo a disposizione, scegliendo quali parti saltare o ridurre.

La maggior parte delle idee proviene dal manuale francese di Alain Pachtod (1996) o dal repertorio di Helga Rabenstein, ma sono state liberamente adattate all'italiano e integrate ad altre nel corso delle mie esperienze personali. A seconda del tempo a disposizione occorrerà selezionare alcune delle proposte sottostanti, decidendo se portare la simulazione in direzione più pratica o più letteraria, e anche quanto spazio dare alla scrittura rispetto al parlato.

Indicazioni per l'uso

A. Le frasi in corsivo sono indicazioni di regia per l'insegnante. Le frasi tra virgolette rappresentano delle brevi istruzioni-tipo da dare ai partecipanti e contengono sinteticamente suggerimenti per le consegne, compresi dei cenni alla costellazione di lavoro (plenum, coppia, gruppo) e al tipo di spazio necessario. A volte si indica anche il tempo consigliato (puramente indicativo).
B. In ogni fase è possibile tralasciare alcune attività o sostituirle con quelle elencate in altre fasi.
C. Ogni spunto si presta a modifiche e nuove creazioni, anche ispirate dai testi letterari man mano trattati.

1. Preparativi

A. Spazio

Come in tutte le simulation globale è importante preparare lo spazio in cui si svolgerà il lavoro esponendo i materiali autentici e quelli letterari, in modo che i partecipanti possano cominciare ad ambientarsi nel tema prima ancora di cominciare. Occorre inoltre preparare superfici adatte all'affissione dei materiali scritti man mano prodotti dai partecipanti, che andranno a costituire una specie di memoria di gruppo (vedi le Avvertenze per l'uso *generali, punto 3* Preparativi*).*

B. Testi letterari

Fotocopiare gli eventuali spunti letterari raccolti dall'insegnante, ingrandendo quelli da affiggere nella stanza come impulso linguistico e creativo.

C. Fogli di lavoro

Preparare alcune copie dello schema in cui segnare le prime impressioni sull'edificio, nel caso si attivi questa attività (2 A).
Indispensabili, invece, i 20/30 moduli di registrazione, ingranditi in modo che vi si possano scrivere dentro comodamente i nomi degli ospiti o dei membri del personale, con le loro caratteristiche.

2. Associazioni

Si tratta della fase di natura associativa in cui ci si avvicina al tema, prendendolo alla larga, per poi metterlo a fuoco progressivamente. I passi sono graduali; eventualmente si può saltare l'attività E (Titoli).

A. Evocazione

All'inizio di tutto invitiamo i partecipanti a guardarsi intorno con attenzione.

"Cominciamo a girare per la stanza e visitiamo i tabelloni e i tavoli della memoria osservando foto, immagini, libri, oggetti e materiali autentici sul tema della nostra simulation globale."

B. Associazioni

Cominciamo a trovare e mettere in comune le parole che ci potranno servire. Diamo a ogni coppia un foglio A4 colorato.

"A coppie scrivete liberamente su questi fogli tutte le vostre associazioni alla parola Hotel: nomi, aggettivi, sensazioni, ricordi… potete fare una mappa associativa o un elenco. Scrivete almeno 10 parole. Avete una decina di minuti."

L'insegnante raccoglie i foglietti e li affigge tutti su un tabellone bene in vista, o li mette su un tavolino, invitando i corsisti a disporvisi intorno per leggerli in silenzio.

C. Definizioni

Le parole diventano frasi.

"Ora ogni coppia riceve un altro foglietto colorato su cui scrivere 2 o 3 definizioni, concrete o poetiche, della parola Hotel. Ad esempio: 'Hotel = una casa provvisoria, in cui trasferire abitudini rinnovate.' Quindi leggeremo ad alta voce tutte le definizioni, prima di appenderle alla parete della memoria."

In coppia si cominciano a confrontare esperienze e gusti rispetto al soggiornare in albergo e ci si accorda sulle definizioni. Il momento in cui le definizioni vengono lette ad alta voce risulta generalmente piuttosto avvincente e sorprende per l'inaspettata qualità poetica dei brevi testi.

D. Presentazione trasversale

Ogni partecipante si presenterà al gruppo attraverso le sue associazioni al tema.

"Ognuno scelga nella stanza uno dei biglietti colorati con una frase o una definizione, oppure un oggetto o un materiale che vede su un tavolo, e si presenti al gruppo spiegando il motivo della sua scelta."

E. Titoli

L'insegnante legge ad alta voce una lista di titoli di romanzi che contengono la parola Hotel, in modo da stimolare l'immaginario dei partecipanti.
Si può anche dare l'elenco a tutti e far leggere ad alta voce da ogni partecipante il titolo che lo attrae maggiormente. Una breve lista di titoli esempio si trova all'inizio di questo percorso. Naturalmente si possono ricordare anche titoli di film.

3. Luogo

Si inizia a creare l'hotel a partire dall'immaginario del gruppo.
Le attività A, B e C sono indispensabili per mettere in piedi la simulazione. La D (Disegni) non è strettamente necessaria e può essere saltata. Anche

l'attività E (Camera misteriosa) potrebbe essere saltata, oppure introdotta oralmente in aula e scritta come lavoro individuale a casa.

A. Ambiente e edificio

Per cominciare a costruire il nostro hotel dobbiamo scegliere dove ambientarlo e in quale tipo di edificio potrebbe essere ospitato.

"Ci divideremo in due gruppi: il primo prenderà appunti sull'ambiente in cui si trova l'hotel. In quale zona dell'Italia? In quale paesaggio o città? L'altro gruppo invece preparerà una descrizione dell'edificio, della sua architettura e del suo aspetto. Un membro di ogni gruppo dovrà fare la spola tra i due gruppi per riferire cosa stanno facendo gli altri ed eventualmente aggiustare il tiro in modo che i due lavori non procedano in modo troppo divergente. Quindi decidete subito chi dovrà assumere questo ruolo di spia-coordinatore. Ci ritroviamo tra mezz'ora per esporre al plenum il risultato dei lavori."

Per facilitare la collocazione geografica è consigliabile fornire una cartina dell'Italia. Per aiutare la creazione e presentazione del luogo possiamo anche dare a entrambi i gruppi una tabella su cui segnare caratteristiche utili per la presentazione (adattata da Pachtod, 1996).

Prime impressioni	Cosa vediamo	Cosa ascoltiamo	Cosa odoriamo	Atmosfera

L'insegnante gira tra i due gruppi per fornire consulenza linguistica e metodologica. Avvisa quando il tempo assegnato sta per scadere e decide se invece non sia il caso di prolungarlo per venire incontro al ritmo del gruppo.

B. Nome

Questa attività è stata in parte introdotta dalla precedente lettura di titoli di libri.
"Vogliamo dare un nome al nostro hotel. Ognuno proponga tutto quello che gli viene in mente e alla fine, dopo aver raccolto tutte le idee possibili, sceglieremo quella che piace a più persone, attraverso una votazione."

C. Approfondimento del luogo

L'albergo deve caratterizzarsi sia verso il passato che verso il presente. Se c'è abbastanza tempo possiamo fornire anche forbici e riviste illustrate, da cui ritagliare immagini di luoghi, paesaggi ed edifici.

"Questa volta formiamo 4 gruppi, che scriveranno a pennarello su un manifesto dei testi elaborati collettivamente su 4 temi:
La storia dell'hotel
Il prospetto di presentazione dell'albergo
La pagina di una guida turistica che lo presenta
Le inserzioni pubblicitarie per attirare i clienti

Pur lavorando separatamente i gruppi dovranno negoziare tra loro le informazioni perché concordino, quindi qualcuno dovrà fare la spola tra il suo gruppo e gli altri, per 'catturare' le informazioni. Alla fine i cartelloni verranno appesi e un portavoce per gruppo presenterà il lavoro svolto, in modo che diventi patrimonio comune."

Per questa fase occorre lasciare tempo a sufficienza, in modo che il luogo si arricchisca di dettagli e di spessore storico.

D. Disegni

Tempo permettendo si potrebbe far disegnare l'albergo nel suo ambiente, o – più brevemente – il suo logo o la sua insegna. Oppure ognuno potrebbe provare a disegnare un pittogramma affisso nell'hotel, dopo aver visto degli esempi e pescando un titolo del tipo: divieto di fumo, uscita di sicurezza, estintore, zona fumatori, palestra, piscina, vietato tuffarsi.

E. La camera misteriosa

Attività di tipo romanzesco in due fasi, orale e scritta, che possono anche essere separate.

"Nell'hotel c'è una stanza misteriosa, che non viene affittata a nessun cliente, in seguito a qualche strano avvenimento del passato.
Come è la stanza?
Quale mistero nasconde?
Chi ha un'idea la dica pure e gli interventi successivi la dovranno sviluppare, sempre rispettando l'intervento precedente.
Alla fine ognuno potrà scrivere un piccolo testo a scelta tra questi due:
Descrizione della camera
Un mistero

Potete scrivere 20-25 righe e avete mezz'ora a disposizione."

Il testo può anche essere scritto individualmente a casa, come compito.

4. Personaggi

La prima attività (A Sogno guidato) potrebbe risultare insolita a molti insegnanti e forse non è adatta a tutti i gruppi, anche se l'esperienza dice che ha molto successo, se condotta con sensibilità. Chi non fosse del tutto convinto può saltarla sostituendola con un discorsetto in cui riprendere semplicemente elementi della descrizione e della storia dell'hotel e invitare a immaginare che tipo di clienti potrebbe frequentare questo ambiente. Le attività B e C (Creazione e presentazione dei personaggi) sono indispensabili. Dalla D in poi bisogna scegliere a seconda del tempo a disposizione e delle esigenze del gruppo.

A. Sogno guidato

Si tratta di un'attività che deve risultare piacevole e rilassante. Aiuta ad ambientarsi nel mondo immaginario che si va lentamente costruendo insieme. Il sogno va con-

dotto con voce tranquilla e con lunghe pause, che consentano il formarsi delle immagini nella mente. Si può accompagnare con una lieve musica da meditazione Dopo aver invitato i partecipanti a stirarsi e fare un bel sospiro, per poi sedersi il più comodamente possibile, senza incrociare le gambe, l'insegnante li invita a seguire una specie di viaggio di fantasia che riprenda le immagini comparse finora: l'ambiente in cui si trova l'hotel, la descrizione dell'edificio con la sua atmosfera e la sua storia. Dopo aver ricreato il luogo il docente evoca da lontano una prima visione dei personaggi.

"Ora mettetevi in una posizione molto comoda; l'ideale sarebbe chiudere gli occhi, se ve la sentite. Sentite una musica rilassante. Vi invito a fare un piccolo viaggio di fantasia collettivo. Cominciamo sentendo il nostro corpo, assestandoci meglio, e osservando il respiro che si calma. Il nostro corpo diventa più pesante.

Cominciamo un piccolo viaggio immaginario e vi chiederò di vedere nella vostra fantasia il paesaggio intorno al nostro hotel:
Che cosa c'è intorno? Che rumori sentiamo? Che odori? Ci sono piante?

Ora ci avviciniamo all'hotel e osserviamo la costruzione:
Com'è l'edificio? C'è un'insegna? Ci sono elementi che fanno pensare alla sua storia? Com'è l'entrata? Che atmosfera si sente nella hall?
Osserviamo tutto con precisione: colori, forme, sensazioni ecc.

Cominciano ad affacciarsi alla nostra storia i clienti di questo albergo e li possiamo osservare in lontananza.
Che tipo di persone passeggia nel parco del nostro hotel?
Cominciamo a guardarle con curiosità:
Cosa vediamo? Come sono vestite? Come si muovono?

Piano piano viene il momento di concludere il nostro piccolo viaggio di fantasia; ci accomiatiamo dai personaggi e ci prepariamo a tornare alla realtà, portando con noi tutti i ricordi di quello che abbiamo visto. Torniamo lenta-

mente in questa stanza. Percepiamo la presenza di altre persone. Con calma ci stiriamo, apriamo gli occhi e ci guardiamo intorno."

Quando tutti hanno gli occhi aperti si può chiedere:

"Come è andata questa esperienza? La voce e il ritmo vi andavano bene? Come vi siete sentiti? Raccontateci cosa avete visto, se vi va."

E' importante non forzare nessuno a parlare. Chi se la sente racconta; il conduttore prende appunti.

B. Creazione personaggi

Arriva il momento di definire più concretamente chi sono i clienti dell'hotel. Bisogna creare un certo numero di personaggi, che potrebbe corrispondere al numero dei partecipanti o essere superiore, in modo da disporre di una scelta maggiore su quelli da sviluppare successivamente. Per raccoglierli in maniera visibile utilizziamo dei moduli di registrazione, simili a quelli realmente in uso negli alberghi del nostro paese. Le istruzioni per creare i clienti potrebbero, ad esempio, suonare così:

"Nel nostro hotel alloggiano al momento 24 clienti che vengono da tutto il mondo: 14 donne e 10 uomini (tra i 20 e gli 80 anni); dobbiamo distribuirli in 14 camere, di cui 1 suite tripla, 8 doppie e 5 singole. 3 clienti possiedono anche un animale. Ci dividiamo in coppie, ogni coppia compila i moduli di registrazione anagrafica dei clienti alloggiati in una o più camere. Dividetevi in punti diversi dello spazio per lavorare con calma, senza disturbarvi a vicenda. Avete mezz'ora di tempo."

Ovviamente il numero di personaggi da assegnare per coppia dipende dal numero dei partecipanti. Se sono pochi possiamo assegnare a ogni coppia una stanza doppia e una singola; se sono tanti può bastare anche un personaggio a testa.

Modulo di registrazione Hotel ……………………………
Numero della camera:
Nome e cognome:
Data di nascita e nazionalità:
Professione:
Aspetto fisico:
Carattere:
Un avvenimento:
Un oggetto:

Dobbiamo decidere inoltre se ci interessa dare un volto anche al personale dell'albergo. Alcune figure interessanti: il direttore/la direttrice, il portiere, la barista, il giardiniere, la cameriera ai piani, il cuoco, la telefonista, il massaggiatore, la parrucchiera, il contabile, la commessa della boutique, le donne delle pulizie, il bagnino ecc. Una possibilità, da praticare soprattutto in corsi di formazione professionale, potrebbe essere quella di avere un egual numero di clienti e personale, in modo da far esercitare interazioni orali di vario tipo in forma di role play a coppie.

C. Presentazioni al plenum

L'insegnante gira tra le coppie per fornire eventuale supporto linguistico o ideativo. Avverte quando il tempo sta per scadere e decide se prolungare il tempo a disposizione nel caso ce ne fosse bisogno.
Allo scadere del tempo si torna in cerchio vicino a un cartellone su cui si possano appendere tutti i moduli di registrazione.

"Ognuno presenta uno o più personaggi al gruppo, parlandone in terza persona. Tutti prenderemo appunti. Man mano appenderemo alla parete della memoria i moduli di registrazione, raggruppati camera per camera, in modo che ognuno veda come sono disposti i clienti nell'albergo. Il cartellone rimarrà appeso in modo che sia possibile andare a vedersi le caratteristiche base dei personaggi quando se ne ha voglia. Dobbiamo decidere anche chi

sono i proprietari di animali e di quali animali si tratta. Segneremo sul tabellone anche queste informazioni."

D. Pensieri

Per avvicinarci a conoscere meglio i clienti dell'hotel facciamo una breve attività di scrittura. Ogni partecipante riceve un fogliettino colorato, in formato A5.

"Rimaniamo pure ancora seduti in cerchio. Vi distribuisco dei fogliettini colorati. Ognuno scelga un personaggio interessante e scriva sul biglietto dove era, cosa stava facendo e cosa stava pensando quella persona ieri a quest'ora. Scrivete il nome dell'ospite e 3 frasi in terza persona, al passato. Avete 15' di tempo."

Se necessario fornire un esempio, tipo:
Ieri a quest'ora il sig. Prampolini, giornalista, era a un tavolino del bar dell'albergo; stava intervistando un bambino prodigio e pensava "Che ragazzino insopportabile! Fosse per me lo prenderei a schiaffi…"

Quando tutti sono pronti ci si dispone in cerchio e si invita ognuno a leggere ad alta voce il proprio bigliettino. Poi si appendono i biglietti o li si dispone su un tavolino, in modo che si possano consultare anche in seguito.

E. Liste poetiche

Attività di scrittura creativa che può portare risultati sorprendenti. La dimensione letteraria del testo porta a esprimere in modo sintetico e non banale storie, relazioni e descrizioni. Preparare fogli colorati in formato A3 e pennarelli.

"Per arricchire la nostra immagine delle stanze di questo albergo e per cominciare a vedere le relazioni tra i personaggi giocheremo a fare i poeti. Proveremo a creare delle 'liste poetiche'. Ci dividiamo in quattro gruppi con il compito di scrivere, in forma di elenco, ciò che vi viene in mente su uno di questi quattro temi:

Camera n°…
Un cliente speciale
Domande al portiere
Brandelli di frasi
Via dò questi grandi fogli colorati su cui scrivere il testo in bella copia, possibilmente a stampatello, con un pennarello colorato a scelta. Alla fine leggeremo ad alta voce i componimenti, senza commentarli, prima di appenderli ai nostri tabelloni."

Si può decidere di dare a tutti lo stesso tema o anche assegnare come scrittura individuale, da svolgere anche a casa, uno dei lavori che non sia stato svolto in gruppo. Al momento del plenum si può giocare a indovinare chi abbia pronunciato le frasi o fatto le domande al portiere.
Tre esempi di liste poetiche composte nel corso della simulation globale Hotel Nirvana, condotta da Montali e Rabenstein nel 2001 (materiale inedito).

Brandelli di frasi

"Che ne diresti, stasera?..."
"...l'ho cercato tanto..."
"È un negozietto nascosto"
"...devo ricaricare il cellulare"
"...gli affreschi più belli si trovano..."
"...manca l'attacco per Internet..."
"...non ce la faccio più..."
"...lo conoscevi?..."
"...ma, che sorpresa!..."
"...è un regalo, ce l'ho da tanti anni..."
"...no, non la vendo..."
"...ho mangiato troppo…"
"…non so se continuare..."

Camera numero 3

Capelli biondi sul cuscino
resti di colazione sul tavolo
briciole sul tappeto
un paio di scarpe da ginnastica
un paio di occhiali verdi
un paio di calze da donna

Dei libri di medicina
delle riviste buttate per terra
dei fogli scarabocchiati
una viola appoggiata alla parete
un cappello appoggiato al televisore
un impermeabile buttato sulla poltrona
odore di canfora
profumo di mughetto
odore di borotalco

Il frigobar è vuoto l'armadio è aperto
la sedia è rovesciata

Qualcuno ha gridato
qualcuno ha pianto
qualcuno se ne è andato

Camera numero 16

luce dalla finestra
un sorso di caffè nella tazzina
foto di cavalli nella valigia
due letti separati
un foulard a colori forti sulla sedia
scarpe da uomo in fondo al letto
due spazzolini da denti
gioielli antichi sul comodino
un libro di poesie aperto
il tubetto della crema da scarpe per terra

occhiali tondi sul comò
nell’armadio, maglioni scuri e una gonna grigia accanto,
un vestito da uomo di foggia vecchia
dietro alla porta, stivali
la luce accesa in bagno
sbatte una finestra
fiori freschi sulla scrivania

F. Interviste

Un modo molto potente per dare spessore a un personaggio consiste nell’intervistarlo.

“Scegliete un personaggio da impersonare e poi abbinatevi a un compagno o una compagna. I vostri due personaggi si incontrano e si intervistano tra di loro; farete da 5 a 7 domande. Accomodatevi dove potete lavorare indisturbati, muniti di carta e penna per prendere appunti. Avete mezz’ora, da dividere metà per uno. Ricordatevi di rispondere dal punto di vista del personaggio. Alla fine ognuno riferirà a tutto il gruppo soltanto una frase su quel che ha scoperto di nuovo sul suo intervistato.”

Si può far precedere l’intervista vera e propria da una raccolta di domande possibili come brain storming o fornire una parte del questionario di Proust come modello da cui trarre le domande. Lo si trova in questo libro nel capitolo Trucchi del mestiere (8.3 della Parte seconda).

G. Pettegolezzi

Attività divertente tra parlato e scritto, da svolgere restando nel cerchio. Preparare bigliettini di 3 colori diversi.

“Tutti adoriamo il piacere proibito di fare pettegolezzi; oggi possiamo permetterci di crearne a volontà dal punto di vista dei personaggi nell’albergo. Li scriveremo su foglietti di diverso colore. Al primo giro, sul foglietto giallo scriviamo uno o due pettegolezzi usando la forma:

"Ho visto che …"

I bigliettini scritti vanno piegati a metà e buttati per terra in mezzo al cerchio
Al secondo giro, sul foglietto verde, useremo la forma:

"Ho sentito che …"

Al terzo giro, sul foglietto arancio, scriviamo una voce riferita da qualcuno, cominciando la frase con:

"XY mi ha detto che …"

Quando i bigliettini sono pronti passiamo alla lettura animata e casuale degli stessi:

"Ora ci disporremo a formare il cerchio dei pettegoli, in cui leggeremo ad alta voce i fogliettini pescati a caso, interpretandoli con gesti e tono di voce adeguato."

La piccola interpretazione teatrale dei pettegolezzi aiuta a sperimentare il colore emotivo della lingua; l'intonazione e il gesto possono anche essere ripresi dal gruppo rispecchiandoli in coro. "Lo specchio" è una delle tecniche psicodrammaturgiche elaborate da Bernard Dufeu (1998, 2003).

H. Una relazione particolare

Un passo verso il romanzo; questa attività suggerisce rapporti particolari, non del tutto quotidiani, da esprimere oralmente.

"Immaginate una relazione non prevedibile tra due dei nostri personaggi. Prendete appunti prima di raccontarla a un compagno con molti particolari. Poi ogni coppia deciderà di sceglierne una delle due da raccontare al plenum:"
Nel plenum si invitano gli studenti a raccontare le storie. L'insegnante prende appunti. Gli altri corsisti possono porre domande.

I. Di notte

Attività orale in cerchio.

“E’ notte, cosa succede nell’hotel? Chi ha un’idea la dice, senza pensarci troppo. Dopo averle raccolte tutte, decideremo se alcune possano diventare dei capitoli da scrivere.”

L. Sogni

Attività scritta individuale, da fare eventualmente anche come compito a casa.

“E’ notte, ogni cliente che dorme sta sognando. Scriviamo in 10 righe il sogno del nostro personaggio preferito.”

M. Bagagli

Si tratta di un’altra attività di scrittura, che potrà sfociare in un elenco di oggetti nei gruppi con conoscenze linguistiche basse, o da una descrizione dettagliata nel caso di studenti più bravi. Sempre utile una raccolta lessicale prima di cominciare.

“Che tipo di bagaglio usano i nostri personaggi? Cosa contengono?
Ognuno scelga un ospite dell’albergo e ne descriva per iscritto il bagaglio in una pagina, senza scrivere il nome del personaggio. Avete 25’ di tempo.
Alla fine i testi saranno appesi al tabellone della memoria, anonimi.”

La scadenza di tempo viene sempre data piuttosto ravvicinata, in modo da accelerare le decisioni, ma il docente gira tra i gruppi e, se necessario, concede proroghe per la redazione dei testi. Allo scadere del tempo ci si raggruppa in cerchio davanti al tabellone su cui i testi verranno affissi, o al tavolino su cui sono disposti, si legge in silenzio e si cerca di indovinare a chi appartengano i diversi bagagli.

5. Comunicati e istruzioni

In questa sezione si propongono prevalentemente attività che hanno riscontro nella reale vita di un albergo e mirano a produzioni di tipo realistico; quindi particolarmente adatte a gruppi che nutrano interessi professionali nel settore.
Chi invece vuole continuare sul percorso romanzesco può eventualmente utilizzare l'attività A (Biglietti), C (Avvisi), e quindi saltare direttamente alla sezione 7 (Corrispondenza) o 8 (Il libro).

A. Biglietti

Scrittura breve, utile anche per preparare l'attività orale successiva.

"Alla reception arrivano notizie, appunti da telefonate, messaggi, fax e comunicazioni per i vari clienti. Scrivetene due per uno su bigliettini, che poi verranno letti ad alta voce dal portiere."

Durante la redazione dei biglietti l'insegnante fornisce consulenza linguistica e editing volante. Il portiere può essere interpretato da uno studente o da più studenti a turno; dovrà stare in piedi davanti al gruppo e leggere ad alta voce il testo dei bigliettini.

B. Contrattempi

Piccole situazioni di reclamo da recitare improvvisando.

"Nell'albergo ci sono anche cose che non funzionano, problemi e imprevisti. Scriviamone alcuni su dei biglietti. Poi ognuno pescherà un biglietto e andrà dal portiere a reclamare o a lamentarsi. Faremo una serie di piccole scene."

Si sceglie un partecipante adatto a recitare il ruolo del portiere, oppure lo interpreta direttamente l'insegnante. Bisogna creare nello spazio una situazione che rappresenti una Reception: portiere in piedi da una parte di un banco e cliente dall'altra. Un cliente pesca un biglietto e dopo averlo letto va dal portiere a protestare. Poi tocca a un altro cliente. Se ne provano almeno 5. Bisogna vedere quanto dura la pazienza

degli "spettatori" e non portare mai un'attività fino alla noia, ma chiuderla sempre un momento prima.

Al telefono

La stessa situazione può servire ad esercitare le comunicazioni telefoniche a coppie. Si divide a metà il gruppo (Portieri e Clienti), quindi li si abbina a coppie. Portiere e cliente si siedono schiena contro schiena in vari punti della stanza. I clienti ricevono uno dei bigliettini con la situazione di reclamo e recitano la situazione al telefono per 5 minuti. Poi si invertono le parti, i portieri diventano clienti e ricevono un'altra situazione per cui fare una telefonata di protesta.

C. Avvisi

Prima di lanciare questa attività bisogna vedere dei testi modello o almeno fare una raccolta di idee sul tipo di cartelli, annunci e manifestini che possono essere appesi nella bacheca di un hotel. Preparare foglietti di varie dimensioni e colori, compreso qualche post-it. Uno o più vocabolari sono a disposizione. Si crea una bacheca a cui affiggere i diversi annunci.

"Dividiamoci in gruppetti di tre persone con il compito di scrivere i cartelli appesi nella bacheca dell'hotel: programmi, inviti, annunci, escursioni, spettacoli, regolamenti, animazione, wellness…. Possono essere anche molto fantasiosi, ma devono rispettare le regole linguistiche del tipo di testo. Scegliete fogli bianchi o colorati del formato che preferite e cercate di dare al vostro avviso una forma grafica accattivante. Alcuni modelli realistici cui ispirarvi si trovano tra il materiale autentico esposto sui tavoli. Avete mezz'ora di tempo e potete consultare il vocabolario."

L'insegnante gira tra i gruppetti fungendo da consulente linguistico e vocabolario volante. Allo scadere del tempo gli annunci vengono affissi e poi letti e commentati in gruppo.

D. Menù

Questa attività richiede l'uso di terminologia culinaria. Nel caso della formazione professionale sarebbe bene preparare opportunamente l'attività dal punto di vista lessicale, anche analizzando e confrontando diversi tipi di menù. Preparare dei foglietti dello stesso formato, ma di diversi colori, con i titoli delle sezioni del menù:

- antipasti
- primi piatti
- contorni
- secondi di carne
- secondi di pesce
- dolci e dessert

Divideremo i corsisti in 6 gruppetti, fornendo a ognuno un titolo e 5 foglietti dello stesso colore su cui scriveranno i nomi dei piatti.

"Nell'ascensore dell'hotel sono appesi gli stravaganti menù proposti dal creativo chef del ristorante. Ci dividiamo in sei gruppi, ognuno responsabile di una sezione del menu. Dovete inventare almeno 3 piatti e scriverli sui foglietti dello stesso colore.
Creeremo un menù – collage, ottenuto incollando le vostre creazioni su un tabellone. Avete a disposizione un vocabolario e io passerò ad aiutarvi, se ne avete bisogno."

L'insegnante gira tra i gruppetti fungendo da consulente linguistico e vocabolario volante. Si potrebbe ampliare l'attività invitando a scrivere le ricette dei piatti indicati nel menù, anche con l'aiuto di modelli tratti da riviste di cucina o da internet. Vi sono diversi siti ben fatti dedicati alla cucina italiana, es. http://ricette.giallozafferano.it/

E. Segreteria telefonica

Per svolgere questa attività bisogna disporre di registratori o cellulari in grado di registrare e distribuirsi in spazi separati. Le coppie prepareranno la scaletta scritta del messaggio e faranno delle prove di registrazione prima della registrazione definitiva. Esercizio molto utile per pronuncia e intonazione.

"A coppie preparate dei messaggi che i clienti lasciano sulla segreteria telefonica dell'hotel, negli orari di chiusura della reception. Preparate la scaletta di due messaggi a coppia e poi provate a registrarli. I messaggi devono durare al massimo 30' e alla fine ogni coppia ce ne farà sentire almeno uno. Avete mezz'ora di tempo."

Tornati in plenum, si ascolta un messaggio registrato a coppia, quello riuscito meglio secondo gli autori.

6. Avvenimenti e discussioni

Questa sezione mira a esercitare soprattutto abilità orali di discussione e negoziazione. Si tratta di piccoli progetti che richiedono un certo tempo e una buona organizzazione. Le attività B (Sciopero del personale) e C (Campagna pubblicitaria) sono più adatte a gruppi in formazione professionale.
Chi intende lavorare maggiormente sul piano della scrittura può saltare tutta la sezione.

A. Festa in maschera

Un'attività di produzione orale libera, il cui scopo è sciogliere le inibizioni al parlare. Possiamo incaricare i corsisti di preparare cibi, bevande e musica, mentre noi procuriamo un minimo di mascherine, cappelli, drappi per la messa in scena. Le persone si incontrano liberamente nella sala e hanno come unico compito quello di parlare il più possibile, senza preoccuparsi di nulla, protetti anche dalla maschera.

"Mettiamo in scena una festa danzante in maschera, in cui tutti i clienti e il personale si incontrano, conversano, ascoltano musica, ballano e si divertono. Assumete il ruolo di un personaggio e provate a fare conoscenza o a chiacchierare del più e del meno con almeno 3 ospiti dell'albergo."

Altri possibili eventi per far recitare tutto il gruppo: il cocktail di benvenuto, oppure, per esempio, un allarme incendio che faccia incontrare tutti in pigiama nella hall, alle quattro del mattino.

B. Sciopero del personale

Un'attività di scrittura e gioco dei ruoli di gruppo, adatta soprattutto a chi si stia avviando al mondo del lavoro. La prima fase consiste nel prendere appunti su problemi sorti nell'organizzazione del lavoro e poi trasformarli in una lettera di rivendicazione. Sarebbe utile del materiale modello di rivendicazioni sindacali, oltre allo schema di una lettera formale in italiano.

"Il personale dell'albergo ha forti motivi di insoddisfazione: raccogliamone l'elenco insieme, annotando i problemi riscontrati dai lavoratori alla reception, in cucina, nei servizi alle camere, alla lavanderia e al reparto wellness. Inoltre c'è qualcosa da dire sulla retribuzione e sulle ferie e permessi. Raccogliamo alla lavagna da una parte quello che non funziona e dall'altra le proposte di miglioramento. Ognuno prenda appunti. Una volta raccolte tutte le rimostranze vi invito a dividervi in due gruppi: ogni gruppo scriverà una lettera di rivendicazione del personale, indirizzata alla Direzione dell'albergo. Avete 30 minuti di tempo. Poi ci incontreremo e vedremo di unire le due lettere per farne solo una, il più efficace possibile."

Nell'intergruppo confrontiamo le lettere e ne combiniamo insieme i pezzi migliori. L'attività può fermarsi qui o proseguire sfociando in una discussione di gruppo dove gli argomenti vanno presentati e difesi oralmente. L'insegnante può assumere il ruolo del Direttore e cercare di confutare gli argomenti del personale. La forma è quella di una "tavola rotonda", con alcuni in prima fila per discutere con la direzione e gli altri seduti dietro le spalle dei rappresentanti per suggerire argomenti o frasi. Dopo un giro di interventi si possono sostituire i rappresentanti con i suggeritori, in modo da far parlare più persone.

"Ora andiamo in Direzione e chiediamo di esporre i problemi, cercando di ottenere miglioramenti nell'organizzazione dell'albergo e nella retribuzione. Io farò il direttore/la direttrice che riceve una delegazione sindacale. Scegliete 6 rappresentanti, che siederanno con me attorno al tavolo delle trattative. Gli altri si siederanno dietro di loro per suggerire argomenti e parole."

Se non si dispone di un tavolo adatto, si può discutere anche seduti in circolo, con uno o due suggeritori seduti dietro ad ogni portavoce.

C. Pubblicità

Si tratta di un piccolo progetto, nel corso del quale mettere in atto raccolta di idee, negoziazione dei compiti e divisione del lavoro, scrittura di brevi testi ed eventuale gioco di ruolo di gruppo.
Mettere a disposizione diversi tipi di carta e pennarelli.

"Siamo un gruppo di pubblicitari e dobbiamo sviluppare una strategia pubblicitaria per il nostro hotel, in modo da attrarre nuovi tipi di clienti. Decidiamo tutti insieme chi saranno i nostri destinatari e organizziamo la campagna dividendoci i compiti.
Allora: che pubblico vogliamo raggiungere? Quale tipo di clientela manca nel nostro hotel? Lanciate tutte le idee che vi vengono in mente e le raccoglieremo alla lavagna.
Fatto questo ci divideremo in 4 sottogruppi per preparare:

- slogan e manifesti
- testi per la pagina web
- volantini e pieghevoli
- comunicati radio e tv

Scegliete argomento e compagni e trovate un luogo dove lavorare in pace distanti dagli altri. Dovete prendere appunti in parole-chiave, fare schizzi, raccogliere idee; non si tratta ancora del lavoro definitivo. Avete 25 minuti di tempo."

Allo scadere del tempo ci si incontra per la riunione di redazione, possibilmente intorno a un tavolo, o seduti in cerchio. Il docente fa da moderatore.

"In questa riunione di redazione cominciamo col raccogliere quel che avete preparato nei gruppetti. Quindi facciamo un giro in cui un rappresentante presenta schizzi e idee. Nessuno interrompe. Al secondo giro possono inter-

venire tutti e si apre una libera discussione per decidere le linee da seguire e come procedere per una eventuale campagna inedita, poco tradizionale."

Dopo la discussione in forma di tavola rotonda si potrebbe tornare in sotto-gruppi a realizzare in forma definitiva uno dei prodotti pubblicitari. Ci si ritrova dopo un'ora per la presentazione dei risultati al plenum.

7. Corrispondenza

A. Telegrammi

Scrittura breve. Sarebbe ideale avere dei modelli di telegrammi autentici, o il modulo postale usato comunemente in Italia.

"In coppia scrivete un telegramma a un personaggio. I telegrammi possono essere di felicitazioni, di auguri, di condoglianze o comunicazioni urgenti di ogni tipo."

Affiggere e leggere ad alta voce.

B. Lettere dalle vacanze

Un gioco di scrittura basato sulla tecnica del foglio piegato che si passa al vicino dopo aver scritto una frase. Occorre un foglio in formato A4 per ogni partecipante.

"Scriveremo insieme le lettere dalle vacanze dei clienti dell'albergo. Lo faremo, però, tramite un piccolo gioco di società. Stiamo seduti in cerchio e ognuno ha in mano un foglio e una penna. Al mio via scriverete una frase secondo le mie indicazioni e poi, dopo aver piegato il foglio in modo che la frase non si veda più, lo passerete al vostro vicino di destra, che dopo aver scritto ripiegherà a sua volta il foglio e lo passerà al suo vicino di destra. E così via. Alla fine ognuno svolgerà il foglio che si trova in mano e lo leggerà al gruppo ad alta voce."

Il gioco funziona al meglio con una decina di partecipanti, ma si possono formare anche due cerchi. L'insegnante può scegliere dalla sottostante lista indicativa le sezioni di lettera rapportate al numero dei suoi partecipanti. Per gruppi di oltre 13 partecipanti si assegna la stessa funzione comunicativa a due studenti, oppure si sostituisce il gioco con un attività di scrittura in cui ognuno scrive su un unico foglio una lettera o una cartolina, rispondendo a una selezione di 8 frasi scelte dall'elenco:

Prima frase:	saluto iniziale affettuoso al destinatario/ai destinatari
Seconda:	motivo del soggiorno
Terza:	considerazioni sul clima
Quarta:	osservazioni sul paesaggio
Quinta:	considerazioni sugli abitanti del luogo
Sesta:	considerazioni sui compagni di viaggio
Settima:	come passiamo le giornate
Ottava:	un imprevisto
Nona:	apprezzamento generale sul soggiorno
Decima:	un augurio al destinatario
Undicesima:	una richiesta d'aiuto
Dodicesima:	speranza di un futuro incontro
Tredicesima:	saluti affettuosi finali e firma

L'idea di queste matrici per generare cartoline o lettere viene da Caré e Debyser (1978). Il gioco del foglietto ripiegato è stato reso noto dai surrealisti.

C. Lettere rivelatrici

Attività di scrittura creativa individuale, dal sapore romanzesco.

"Ogni cliente dell'albergo scrive a un altro personaggio una lettera in cui rivela un segreto, taciuto per lungo tempo. Appartatevi per scrivere in pace e tornate con il testo tra 30 minuti."

Questo lavoro di scrittura può essere fatto anche a casa, come compito, per poi essere ripreso all'incontro successivo.

8. Libro

Questa sezione invita a giocare a scrivere un romanzo. I testi prodotti sono di tipo prevalentemente letterario, con attenzione ai vari possibili generi di narrazione. L'attività A è piuttosto ricca e porta alla scrittura di alcuni testi abbastanza approfonditi. Alcune attività successive propongono la redazione di tutti i piccoli testi "intorno" a un libro (Indice, Risvolti di copertina, Prima e ultima frase), con il vantaggio della brevità e il fascino che nasce dalla scrittura di un testo molto preciso su un libro che in realtà non esiste. E' un po' come descrivere una fotografia tramite quello che non compare sulla foto.

A. Quattro capitoli

Si tratta di captare tutto quello che è successo finora e trarne ispirazione per scrivere quattro capitoli di un romanzo sull'hotel.

"Cosa c'è nell'aria?
…amore, delitto, mistero, diario di viaggio, ricordi, futuro…
esprimiamo idee a ruota libera e poi ne scegliamo quattro che formeranno il titolo di quattro capitoli del nostro libro. Ci dividiamo in quattro gruppi, uno per titolo, e ci appartiamo per scrivere il testo, in 40/50'."

Occorre quasi un'ora di tempo per la scrittura collettiva, più il tempo per presentarli al plenum. I capitoli verranno affissi e anche trascritti per il fascicolo che conterrà le produzioni della simulation globale.

B. Indice

Breve scrittura a coppie. Consegnare a ogni coppia un foglio A4. Alla fine di questa attività si appendono diversi fogli con un testo di 10 righe, che presentano indici molto differenti, interessanti da confrontare.

"Ci dividiamo in coppie. Ogni coppia scrive il possibile indice dei 10 capitoli del nostro romanzo 'Hotel' su un foglio. Distribuitevi nello spazio in modo da lavorare tranquilli e distanti dagli altri. Badate a scrivere a stampatello o in modo ben leggibile. Ci rivediamo in plenum tra 20/30 minuti."

Quando il lavoro è finito facciamo appendere tutte le proposte una accanto all'altra per metterle a confronto. Si possono anche fotografare e accludere alla documentazione.

"Scorrendo davanti agli indici proviamo a confrontarli, troviamo quello ciò che è simile e ciò che è diverso nelle varie proposte."

Se ci fosse tempo si potrebbero scrivere alcuni capitoli scelti dai diversi indici, oppure assegnarne uno a testa da scrivere a casa.

C. Risvolti di copertina

In questa attività si comincia a inventare anche l'autore del nostro fantomatico libro oltre che una trama complessiva.

"Sempre a coppie scegliamo un indice e scriviamone i due risvolti di copertina: notizie sull'autore e sintesi della trama."
I testi verranno poi letti a voce alta e affissi al tabellone.

D. Prima e ultima

La prima e l'ultima frase di un libro sono le più significative. Giochiamo a scriverle, in coppia.
"Facciamo un altro esperimento letterario: proviamo a scrivere la prima e l'ultima frase del nostro libro. Dividetevi in coppie, badando a trovare qualcuno con cui non avete ancora lavorato. Avete 20' di tempo."

Allo scadere del tempo ci si ritrova tutti in plenum.

"Leggeremo a tutto il gruppo le nostre frasi e ognuno potrà porre una domanda sul resto del libro. Chi deve rispondere improvviserà ciò che non sa."

E. Diario di viaggio

Scrittura individuale di un testo soggettivo. Fornire una o due pagine di quaderno a ogni partecipante.

"Ogni personaggio scrive una pagina del suo diario di viaggio. In prima persona e al passato. Cercate di entrare nei pensieri e nelle emozioni del personaggio che avete scelto."

Lavoro da far fare anche a casa.

F. Poesia della cameriera/del portiere

Testo poetico basato su un elenco di oggetti e mobili o su una lista di emozioni.

"Ognuno provi a scrivere una lista poetica su un ambiente dell'hotel dal punto di vista di una cameriera o del portiere."

Lavoro di scrittura individuale, da fare anche a casa.

9. Epilogo

Arrivati alla fine del lavoro occorre trovare dei modi per concludere in maniera delicata. Se il tempo è poco ricorrere solo alle attività C (Valigie) e D (Saluti).

A. Ricordi

Restando dal punto di vista dei personaggi, proviamo a proiettarli nel futuro. Fornire un foglietto colorato A5 a ogni partecipante.

"Dopo 5 anni un personaggio ricorda: un pensiero, un'emozione, un incontro, un oggetto. Scegliamo un personaggio e scriviamo i suoi ricordi su un foglietto colorato."

Lettura silenziosa dei testi prodotti, esposti per terra in mezzo al cerchio di sedie.

B. Ristrutturazione

Immaginiamo un'evoluzione nel futuro, che ci aiuti a prendere distanza dalla nostra avventura letteraria.

"Dopo alcuni anni l'hotel cambia gestione, viene ristrutturato e cambia anche il tipo di clientela. Scriviamo o raccontiamo a voce questa storia finale."

C. Valigie

Attività molto bella, che si gioca in un terreno ambiguo tra l'identità dei personaggi e quella dei partecipanti. Fornire fogli A4 e pennarelli per disegnare le valigie.

"Ognuno disegna una valigia e ci scrive o disegna dentro cosa si porta via un personaggio; non usiamo frasi, ma solamente parole chiave e simboli grafici. Lavorate con calma."

L'esposizione finale dei lavori sarà preparata come una mostra, e tutti potranno guardare in silenzio i quadri valigia, senza commentare.

D. Addii

Su un cartellone ognuno scrive un saluto, con un pennarello di colore diverso. Si scrive uno alla volta, magari con una musica di sottofondo, in un'atmosfera piuttosto meditativa che consenta di ricordare le esperienze vissute e prendere commiato dalla situazione e dalle persone con cui l'abbiamo condivisa.

10. Spunti letterari

Provo per le camere degli alberghi più umili una segreta commozione… a tutte quelle cose anonime, già consumate da mille gesti prima dei miei, ero affezionato.
Infinite persone erano passate su quei letti sempre un poco corti, e la fossa morbida del materasso in cui perfettamente il mio corpo s'adagiava era la prova lasciata dal loro unico sonno ininterrotto.

Lì esseri sconosciuti avevano dimenticato da dove venivano e cancellato i giorni che li avrebbero attesi. Lì avevano sperato di essere altro da se stessi.
Diario di un millennio che fugge, Marco Lodoli (1997, p. 28)

Alloggia, di grazia, o viandante, in questa casa indegna. Il bagno è pronto. Una stanza tranquilla ti attende. Entra! Entra!
Insegna di una locanda di Takamatsu, in *Hotel*, Arthur Hailey *(*1966, p. 9)

Esistono persone che sanno viaggiare; altre che non sanno. Esistono persone per le quali ogni minimo viaggio, o prospettiva di viaggio, è apprensione e fatica; un'impresa stremante. Per altri è un atto semplice come soffiarsi il naso.
... questi viaggiatori maldestri non sentono per i luoghi nuovi una reale e tranquilla curiosità. Essi cercano, nei luoghi nuovi, unicamente una possibilità di abitarli come fosse per sempre, di trasformare il luogo di un viaggio in una dimora perenne.
Viaggiatori maldestri, Natalia Ginzburg (2002, p. 87)

Come tutti gli alberghi, il St. Gregory riprendeva la sua attività di buon'ora, destandosi al pari di un vecchio soldato, dopo un breve e leggero sonno. Un bel po' prima che l'ospite più mattiniero si trascinasse assonnato nel bagno, il meccanismo di una nuova giornata d'albergo si metteva pian piano in moto. Verso le 5 il personale addetto alle pulizie, che nelle ultime otto ore aveva sfaticato nei gabinetti, sugli scaloni, nelle cucine e nell'atrio, prendeva a smontare stancamente i propri attrezzi, preparandosi a riporli in attesa del lavoro della prossima giornata. Al loro passaggio, i pavimenti scintillavano, legni e metalli brillavano, e su tutto aleggiava un buon odore di cera appena stesa.
Hotel, Arthur Hailey (1966, p. 77)

Hotel Oasis: pannello di legno verde, stinto, chiomato d'erba che la brezza notturna scuote. In alto oscilla una lampadina elettrica per illuminare la scritta, far segno al viaggiatore. Questa locanda è un residuo del periodo coloniale, che ospitò con maggior decoro gli impiegati francesi. Chissà quanti fuggiaschi hanno salito questa scala a chiocciola stretta e sporca, sentendo sotto i piedi le piastrelle traballanti del pavimento, brancolando al buio e chiamando sottovoce 'Aliwa! Aliwa!' … Quante volte ho salito queste scale, sulle spalle il mio zaino blu, compagno di tanti viaggi e tante avventure.

Avanzavo cauto, per via dell'oscurità, facendomi strada come un cieco con una mano appoggiata al muro gessoso, cosparso di polvere rossa.
Hotel Oasis, Gianni De Martino (2001, p. 20)

L'albergo traeva quasi vantaggio dall'essere, a un tal punto, francese e dall'appartenere alla sua epoca. Era stato recentemente rialzato di un piano con balcone, che però usufruiva solo di un vecchio tappeto squallido, mentre il buio primo piano si arrogava il privilegio di una passatoia di moquette nuova, viola con l'orlo giallo.
E il grande principio "tutto può servire, non bisogna gettare niente" aveva fatto issare fino al nuovo pianerottolo una piccola credenza Jules Grèvy, scrostata e inutilizzabile.
Tutto questo, anche se mi era noto, continuava ogni volta a nausearmi. Ma chi può sapere se siamo attratti da quanto ci respinge più che da quanto ci chiama? In certi periodi poco stabili della mia vita, quando in un alloggio occasionale avevo io stessa pulito i cassetti, versato sul materasso e sui lenzuoli un quarto di litro di colonia al vetiver, cambiato il posto del letto, chiesto un tavolo per scrivere, un piatto di sabbia per la gatta e piantato i fiori nei vasi, allora mi credevo a casa mia, fino a nuovo ordine.
Camera d'albergo, Colette (2012, p. 14)

La càmmara 118 era impregnata d'intramontabile Chanel n°5, sopra la cassa-panca portabagaglio facevano spicco due valige e una sacca firmate Vuitton. Montalbano riaprì l'armuar: cinque vestiti di gran classe, tre paia di jeans artisticamente consumati; nel reparto d'alloggio delle scarpe cinque paia a tacchi altissimi, firmate Magli, tre sportive basse. Le camicette, anch'esse costosissime, erano ripiegate con cura estrema; la biancheria intima, divisa per colori nell'apposito cassetto, era composta solo di aeree mutandine.
'Qua dentro non c'è niente' disse Fazio che intanto aveva ispezionato le due valigie e la sacca.
Sullo scrittoietto c'erano lettere, appunti, un'agenda e un mazzo di avvisi di chiamata assai più alto di quello che il direttore aveva dato a Gallo.
La voce del violino, Andrea Camilleri (1997, p. 45)

Fare le valigie è un'attività rivelatrice. La psiche umana, al momento delle Piccole Grandi Decisioni (quante paia di calze? quali libri? lo shampoo si rovescerà?) mostra la sua peculiarità. Le valigie sono come le impronte digitali: nessuna è uguale a un'altra. Ma a differenza delle impronte digitali, che nessuno si sogna di criticare, le valigie

suscitano spesso commenti impietosi. Ebbene andrebbero evitati. Un uomo che da mezz'ora sta cercando di chiudere una Samsonite troppo piena non va provocato. Potrebbe avere una reazione violenta …
Manuale dell'imperfetto viaggiatore, Giuseppe Severgnini (2000, p. 37)
In albergo ogni giorno la tua vita ricomincia nuova di zecca, con un set di saponi intoccati e la fascia di protezione del controllo igienico sulla tavoletta. Non si vedono crepe e ogni oggetto torna al suo posto per magia, come se i topini di Cenerentola fossero entrati in azione appena usciti dalla stanza. Lo so benissimo che si tratta del room service, ma questo non diminuisce l'incanto.
[…] in albergo si è costretti a portare il necessario e ci si libera finalmente di tutti gli orpelli che ci hanno invaso la vita. Pochi libri, solo i vestiti di stagione, una valigia svelta sopra l'armadio e il gioco è fatto!
Vita d' albergo, Serena Dandini (2012, p. 35)

C'era quell'albergo, di un'eleganza un po' appannata. Probabilmente era stato in grado, in passato, di mantenere certe promesse di lusso e di garbo. Aveva, ad esempio una bella porta girevole in legno, un particolare che sempre inclina alle fantasticherie.
Fu da lì che una donna entrò, a quell'ora strana della notte, apparentemente pensando ad altro, appena scesa da un taxi. Indossava solo un abito da sera giallo, piuttosto scollato, e neppure una sciarpa leggera sulle spalle. La cosa le dava l'aria intrigante di coloro a cui è successo qualcosa.
Tre volte all'alba, Alessandro Baricco (2012, p. 15)

L'ultimo hotel
Vedo la parete nera
Vedo la sagoma della finestra
Lui sta parlando
Me ne infischio di cosa sta parlando
M'importa solo che è l'ultimo hotel

L'ultimo hotel
Fantasma nel mio letto
Le capre che ho sgozzato
L'ultimo hotel
L'ultimo hotel, Jack Kerouac (2012, p. 165)

Canovaccio 2
Il Palazzo

Si scrive un romanzo ambientato in un palazzo, popolato di inquilini di diverse origini. Accadono episodi romantici e luttuosi.
E' un lavoro adatto a tutte le età e consente di produrre testi legati all'esperienza quotidiana dell'abitare e del relazionarsi con i vicini, ma anche di inventare personaggi divertenti o situazioni misteriose.

Testi letterari-spunto

Romanzi: Butor, *Il passaggio* (1996); Ballard, *Il condominio* (2010); De Maistre, *Viaggio intorno alla mia camera* (1960); Perec, *La vita, istruzioni per l'uso* (1978), *Specie di spazi* (1989), *Tentativo di esaurimento di un luogo parigino* (2011); Vassalli, *Cuore di pietra* (1996); Verdone, *La casa sopra i portici*, (2012).
Canzoni: Paoli, *Il cielo in una stanza* (1960); Endrigo, *La casa* (1969).
Poesie: Gozzano, *L'amica di nonna Speranza* (1983); Palazzeschi, *La passeggiata* (2001).

Materiali autentici

Elenco telefonico, calendario con i nomi dei santi in italiano, pianta e guida di una città italiana, cartoline illustrate, piantine di appartamenti, articoli di giornali, pagine letterarie, un regolamento condominiale. Vocabolari e grammatica di consultazione.

Tipo di testi prodotti

Orali

- presentazioni di persone
- negoziazioni

- discussioni
- istruzioni
- telefonate
- dialoghi in scene di vita quotidiana e imprevista
- presentazioni al plenum dei lavori svolti in sottogruppo

Scritti
- titoli
- messaggi
- elenchi
- capitoli di un romanzo
- diari
- poesie
- biografie
- descrizioni
- ricette e regolamenti

Percorso

Le indicazioni che seguono costituiscono un suggerimento; ogni conduttore della simulazione dovrà adattarle al numero dei suoi partecipanti e al tempo a disposizione, scegliendo quali parti saltare o ridurre. In pratica si fornisce un repertorio di attività possibili, di cui alcune indispensabili ed altre intercambiabili tra loro.
Le idee provengono dal manuale francese di Francis Debysier *L'Immeuble* (1980), ormai quasi introvabile, e sono state liberamente adattate all'italiano nel corso delle mie esperienze personali. Il romanzo da cui ha preso spunto l'idea didattica di questa simulation è *La vita, istruzioni per l'uso* di Georges Perec, (edizione italiana 1978), che è un enorme puzzle in cui ognuno dei 99 capitoli corrisponde a un appartamento di un palazzo parigino, e ne fotografa gli inquilini, le abitudini, gli oggetti, i ricordi e le fantasticherie.
A livello pratico può forse risultare più facile prendere spunto da alcuni capitoli di un altro libro dello stesso autore: *Specie di spazi* (1989), che si intitolano: il letto, la camera, l'appartamento, il palazzo, la strada …

Indicazioni per l'uso

A. Le frasi in corsivo sono indicazioni di regia per l'insegnante. Le frasi tra virgolette rappresentano delle brevi istruzioni-tipo da dare ai partecipanti e contengono sinteticamente suggerimenti per le consegne, compresi dei cenni alla costellazione di lavoro (plenum, coppia, gruppo) e al tipo di spazio necessario. A volte si indica anche il tempo consigliato (puramente indicativo).
B. In ogni fase è possibile tralasciare alcune attività o sostituirle con quelle elencate in altre fasi.
C. Ogni spunto si presta a modifiche e nuove creazioni, anche ispirate dai testi letterari man mano trattati.

1. Preparativi

Ogni simulazione viene "nutrita" da materiali autentici, immagini e testi letterari. Nella fase di preparazione l'insegnante cerca di procurare tutti i possibili materiali autentici e iconografici attinenti al tema.
Per quanto riguarda gli spunti letterari, sarà cura dell'insegnante preparare una piccola antologia di brevi testi che possono essere fotocopiati e forniti come fascicolo ai partecipanti, o ingranditi e affissi nella stanza come impulso linguistico e creativo, oppure servire semplicemente come spunti di attività ad uso dell'insegnante.
Sarebbe bene avere a disposizione uno spazio da arredare man mano con ogni tipo di esempio e di stimolo (vedi le *Avvertenze per l'uso generali,* punto 3. *Preparativi).* In questo caso possiamo esporre nella stanza, tra pareti e tavolini:

- Cartine di città italiane
- Foto di edifici e di graffiti
- Quadri in cui compaiano case e strade
- Guide turistiche e pieghevoli
- Riviste, tipo *Bell'Italia*
- Cartoline illustrate
- Brevi testi letterari

- Poesie e canzoni in tema
- Libri e/o immagini delle loro copertine
- Un elenco telefonico italiano
- Un calendario con i nomi dei santi
- Vocabolario e grammatica italiana

Occorre inoltre preparare spazi per l'affissione dei materiali prodotti dai partecipanti, che verranno man mano costituendo una specie di memoria di gruppo (vedi le *Avvertenze per l'uso generali*, punto 3. *Preparativi).*

Fogli di lavoro

Per questa simulation globale bisogna preparare ingranditi i 4 piani dell'edificio (fig. 1), in modo che vi si possano scrivere comodamente dentro i nomi degli inquilini con le loro caratteristiche. Va inoltre ingrandito o copiato su un grande cartellone lo schema (fig.2) di tutto il palazzo, che – riempito con i nomi dei personaggi – servirà durante tutto il lavoro come memoria collettiva. Nel caso si volesse fare il sociogramma delle relazioni tra gli inquilini bisogna ingrandire la figura 3 o preparare semplicemente un cerchio su un cartellone e 3 pennarelli di diversi colori per tracciare i collegamenti.

Oggetti di scena

Per favorire la messa in scena dei personaggi sarebbe raccomandabile disporre di alcuni requisiti: cappelli, sciarpe, borsa della spesa etc.

2. Edificio

Sono indispensabili le fasi A (Città), B (Indirizzo), C (Negozio), mentre le attività D ed E si possono anche saltare, in mancanza di tempo.
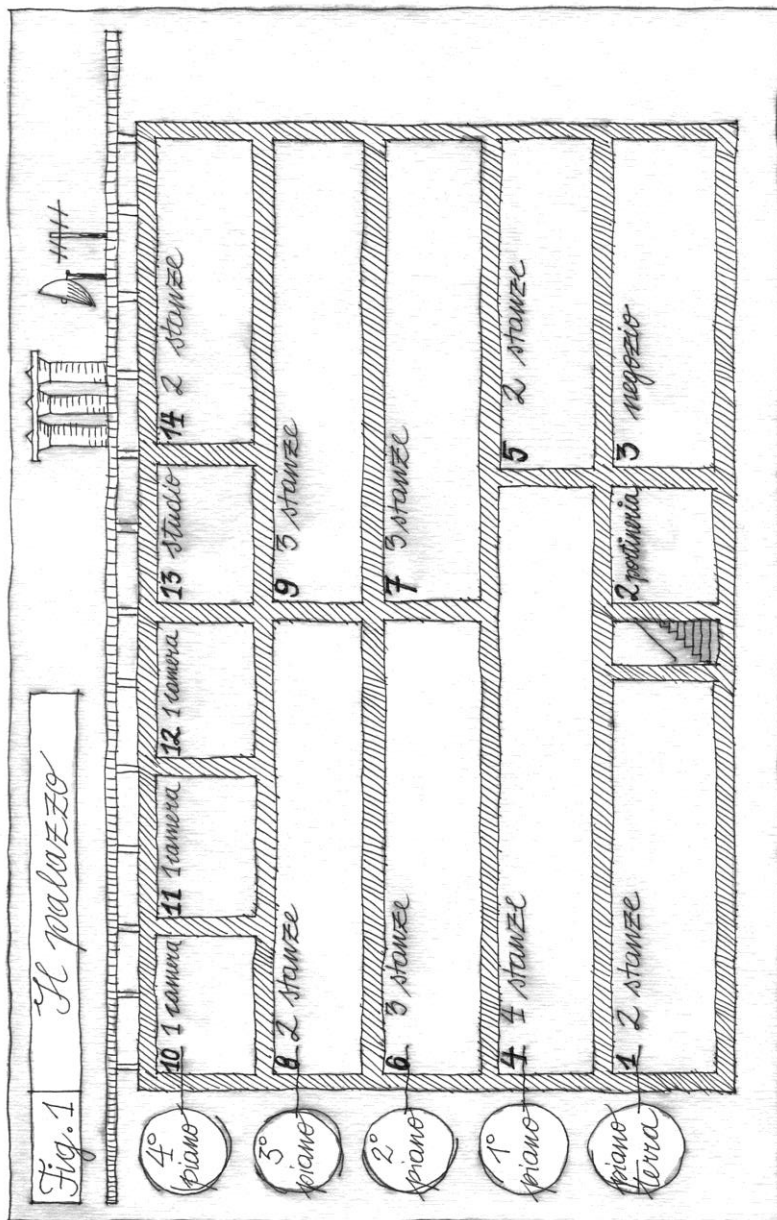
Fig. 1 – I piani del palazzo
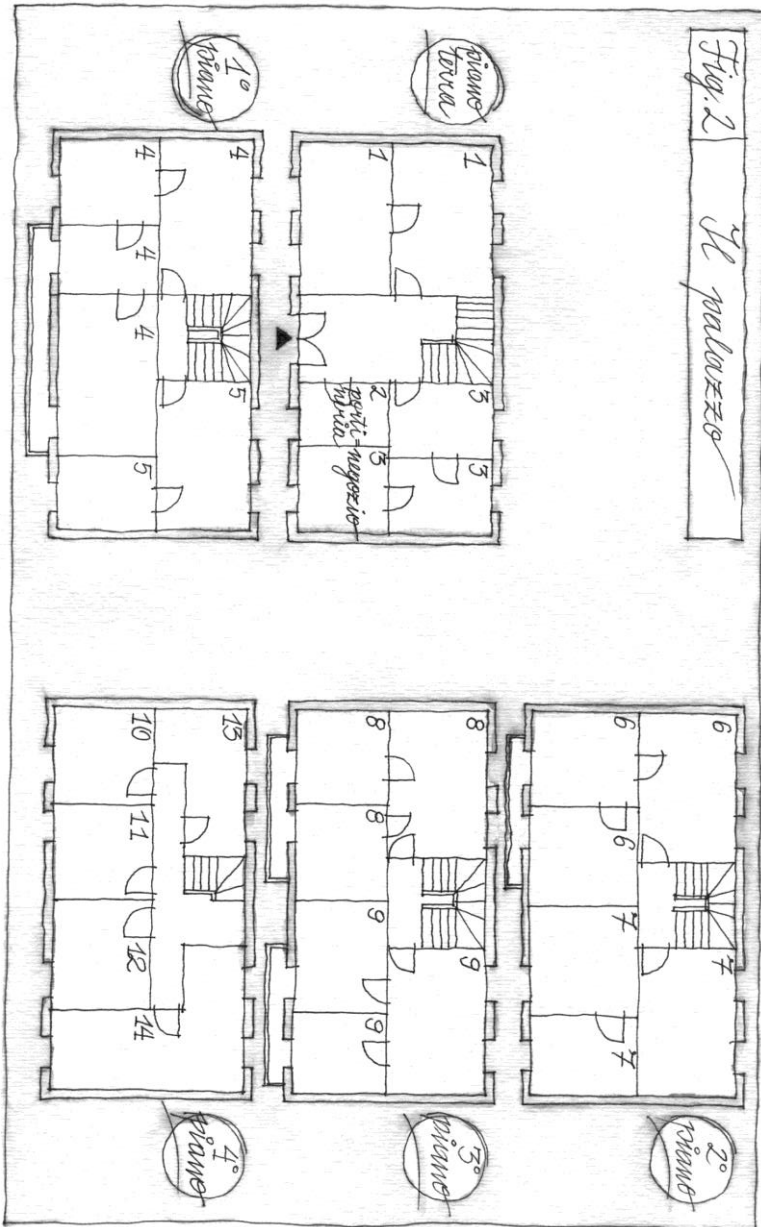
Fig. 2 – Le stanze del palazzo

A. Città

Innanzi tutto occorre scegliere una città italiana e creare il palazzo, situandolo in un quartiere e una strada precisa. A questo scopo si comincia a guardare insieme una cartina (per semplificare si può decidere in anticipo una città di cui si possieda la carta, ad esempio Roma) e a vedere i nomi dei quartieri, magari raccontando qualcosa sulle loro caratteristiche (centro, periferia, popolare, residenziale, studentesco…).

"Scegliamo insieme il quartiere in cui si trova il nostro palazzo. Dove volete farlo sorgere?"

Il quartiere viene scelto tramite una discussione di gruppo.

B. Indirizzo

Ancora con tutto il gruppo.

"Ora che abbiamo scelto il quartiere dobbiamo individuare sulla cartina una strada che ci piace e scegliere l'indirizzo preciso in cui si trova il condominio."

In caso di difficoltà nel mettersi d'accordo si può scegliere se ricorrere al voto o all'estrazione.

C. Negozio

Immaginare un negozio nel palazzo aiuta a concretizzarne l'aspetto. Nel processo di ideazione dobbiamo dare una sola regola: la prima idea proposta è quella che vale e il prossimo studente che interviene deve tenerne conto, non la può cambiare.

"Al piano terra del nostro palazzo c'è un negozio; proviamo a immaginarlo insieme. Chi ha un'idea la dice e il prossimo che interviene dovrà tenere conto di quanto è stato detto prima, aggiungendo nuove idee. Dunque proviamo a pensare:

Che negozio è?
Cosa si vende e come sono esposte le merci?

Chi ci lavora dentro?
Come sono l'insegna e la vetrina?"

Le prime volte che si usa questa tecnica bisognerà forse richiamare l'attenzione di qualcuno sulla regola: "abbiamo già detto che si tratta di una libreria, dobbiamo andare avanti su quell'idea", poi il gioco funziona e produce un ambiente ideato collettivamente.
Eventualmente far disegnare la vetrina.

D. Edificio

L'aspetto esterno del palazzo va definito meglio.

"Ora proviamo a personalizzare il palazzo, immaginandolo con più precisione:
Come è la facciata, in che stile, in che condizioni?
Immaginiamo come è fatta l'entrata.
Cosa c'è nella strada?"

Gli studenti intervengono liberamente e la prima proposta è quella che vale.
Eventuali spunti per quel che riguarda la strada in "Tentativo di esaurimento di un luogo parigino" di Perec (2011) e in "La passeggiata di Palazzeschi" (2001).

E. Graffiti, avvisi, pubblicità

Si divide la classe in tre gruppi, consegnando a ognuno un cartellone e dei pennarelli.

"Ci dividiamo in tre gruppi con compiti diversi:
il primo fa l'inventario delle scritte e dei graffiti che qualcuno ha scritto sui muri esterni del palazzo, quelli che danno sulla strada;
il secondo trova tutti gli avvisi che sono affissi nella bacheca del condominio;
il terzo trascrive le scritte che stanno sui manifesti pubblicitari affissi su un muro esterno della casa. Avete mezz'ora di tempo. Scegliete un portavoce per presentare il vostro lavoro al gruppo."

Sarebbe bene avere delle foto di graffiti e almeno un esempio di avvisi e manifesti da mostrare ai partecipanti per avviare l'attività.
Per le fasi D ed E si può anche far disegnare su grandi fogli a uno o più gruppi la facciata del palazzo o l'insegna del negozio o il manifesto pubblicitario. A ogni attività di gruppo segue un incontro generale in cui vengono presentati a tutti i risultati dei lavori, eventualmente anche tramite un portavoce per ogni gruppo.

3. Inquilini

Le due parti di questa fase sono indispensabili per conferire identità agli abitanti del palazzo.

A. I personaggi

Per popolare i diversi appartamenti della casa è utile dividere gli studenti in 4 gruppi ed assegnare a ogni gruppo la pianta di uno dei piani del palazzo (figura 2), cui dovranno assegnare gli abitanti: un tot di uomini, donne, bambini, animali. Il numero di personaggi dipende dalla grandezza del gruppo, calcolando al massimo 3/4 personaggi a testa. Un esempio:

"Nel nostro palazzo abitano 30 inquilini, di cui 11 donne, 10 uomini, 9 bambini. Non dimenticate che ci sono anche 5 animali e che alcuni inquilini sono stranieri. Ci dividiamo in quattro gruppi, uno per piano, e ogni piano avrà un certo numero di stanze da riempire con un numero dato di abitanti. Per aiutarvi a trovare dei nomi con cui dare un'identità agli inquilini del condominio possiamo usare alcune pagine di un elenco telefonico e un calendario con i nomi dei santi cui ispirarvi, ma potete anche inventare i nomi di sana pianta, usando nomi di colori, animali, luoghi o personaggi celebri. Fate attenzione ai rapporti tra chi abita nello stesso appartamento. Di ogni persona dovrete scrivere in modo leggibile sulla vostra pianta:
- nome, cognome e stato civile
- età e nazionalità
- occupazione
- un segno distintivo."

A questa attività occorre lasciare abbastanza tempo, disponendo se possibile i gruppi in spazi diversi, o almeno angoli diversi della stanza. Si assegna comunque un orario preciso per incontrarsi tutti in plenum a riferire.

B. Presentazioni

Ci si riunisce davanti a un cartellone che rappresenta tutti i piani dell'edificio (figura 1) e durante la presentazione orale dei personaggi si trascrivono a stampatello i dati sul cartellone su cui è disegnato tutto il palazzo in grande.

"Adesso dovremo stare bene attenti, perché faremo conoscenza con i nostri personaggi. Invito ognuno a presentare a tutti almeno un inquilino. Una persona che sappia scrivere in modo chiaro a stampatello dovrebbe gentilmente fare da scrivano e trascrivere nomi e dati sul nostro cartellone della memoria, che rappresenta tutto il palazzo."

Il cartellone deve rimanere bene in vista in qualche punto della stanza per le fasi successive dei lavori.

4. Biografie

I personaggi assumono gradualmente spessore e identità più precise e dettagliate. Delle 4 attività proposte la più importante è la scrittura delle biografie, che porta a costruire una storia strutturata nel tempo, aggiungendo la dimensione del passato alle figure che si stanno delineando. Se non ci fosse molto tempo si possono saltare le attività B (Rifiuti) e D (Diario).

A. Un anno fa, a quest'ora

Questa attività è molto semplice e veloce, adatta per cominciare a delineare leggermente i personaggi. Si distribuisce un foglietto a ogni partecipante.

"Ognuno scelga un personaggio e scriva a stampatello su un foglietto dove questa persona si trovava un anno fa a quest'ora, cosa stava facendo e cosa pensava; se a qualcuno mancano le parole può chiamarmi o consultare il vo-

cabolario. Scrivete anzitutto il nome del personaggio e poi le tre frasi, al passato. Ad esempio: La signora Pellissetti si trovava al supermercato, stava comprando una confezione di biscotti dietetici e pensava – Come devo fare per dimagrire di 5 chili? – "

Dopo un tempo adeguato (per es. 10-15 minuti) i bigliettini vengono affissi su un cartellone e vengono letti ad alta voce davanti a tutti.

B. Nei bidoni dell'immondizia

Si pensa a quello che un personaggio può buttar via. Anche questa è una breve attività di riscaldamento, che apporta qualche elemento concreto per definire particolarità inedite degli inquilini. Da fare solo se c'è tempo a sufficienza.

"Ognuno di voi scriva un elenco di 10 cose che si trovano nel bidone dei rifiuti di un personaggio, senza scriverne né dirne il nome. Poi lo leggerà ad alta voce e proveremo a indovinare a chi appartiene ogni bidone."

Cercare di indovinare a chi potrebbero appartenere i rifiuti attiva l'attenzione e la motivazione ad ascoltare, oltre ad essere di stimolo alla formulazione di ipotesi.

C. Biografie

A questo punto possiamo selezionare e approfondire alcuni personaggi. Occorrono 5 fogli di carta e 10 pennarelli, due colori per gruppo.

"Guardando il cartellone, scegliamo 5 personaggi che ci sembrano interessanti. Ora formiamo 5 gruppetti e assegniamo ad ogni gruppo un personaggio, un grande foglio di carta e due pennarelli. Dovrete scrivere in maniera leggibile sul manifesto la biografia, la storia della vita del vostro personaggio, per poi presentarla al plenum tra 40 minuti."

Prima di cominciare potrebbe essere utile un brain storming per raccogliere idee:

"Prima di dividerci in gruppi proviamo a pensare insieme: a quali domande possiamo rispondere per creare una biografia interessante? Raccogliamo alla lavagna alcuni quesiti che riguardano il nostro personaggio:
Dove ha passato l'infanzia?
Quali sono i principali avvenimenti della sua vita?
Cosa legge?
Cosa ascolta?
Cosa nasconde?
Quali sono stati i suoi successi e insuccessi?
Quali sono i suoi sogni, i suoi desideri? E gli amori?"

Quindi si distribuiscono fogli e pennarelli e si assegna a ogni gruppo uno spazio in cui lavorare, anche utilizzando altre aule, il corridoio o la biblioteca. Durante il lavoro di scrittura l'insegnante gira tra i gruppetti per fornire eventuale aiuto linguistico. Avverte quando mancano 10 minuti allo scadere del tempo previsto. Vedendo a che punto sono i lavori decide anche se è il caso di concedere più tempo, e – se un gruppo fosse più veloce degli altri – come rilanciare il lavoro aggiungendovi un'altra consegna in modo che intanto i più lenti possano finire con tranquillità.

D. Pagina di diario

Ogni partecipante potrebbe scrivere, anche a casa, la pagina del diario di un inquilino, scritta nell'anno precedente. Meglio fornire pagine di quaderno, dato che poi le paginette verranno affisse in modo che tutti possano leggerle. Per complicare un po' si potrebbe assegnare a uno studente un personaggio con una falsa identità:

"Il tuo inquilino non è quel che sembra, forse ha una doppia vita…"

5. Relazioni

Si creano rapporti tra diversi inquilini. Delle due attività proposte la prima (Sociogramma) risulta più schematica, mentre la seconda propone un aspetto teatrale: gli studenti impersonano diversi tipi di incontri tra gli inquilini e improvvisano piccoli dialoghi. Vengono offerte diverse proposte tra cui scegliere differenti tipi di parlato.

A. Sociogramma

Può essere utile creare il sociogramma dei rapporti tra i vicini. Si riportano sul cerchio, ingrandito o copiato su un cartellone (figura 3), i nomi degli inquilini.
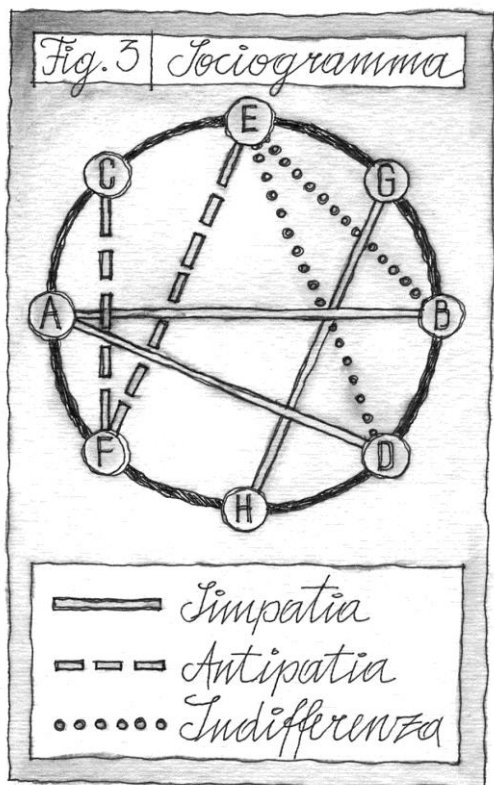
Fig. 3 – Sociogramma

"Quello che vedete appeso nel cartello è un sociogramma. Proveremo a creare il sociogramma del rapporto tra gli inquilini del condominio. Ognuno di voi risponde per 3 personaggi. Vi farò delle domande, cui dovete rispondere, portando anche una motivazione: Chi è in buoni/cattivi rapporti con chi? E perché? Tra quali personaggi c'è un rapporto di indifferenza?
Quindi riporteremo queste simpatie, antipatie o relazioni neutre sul cerchio indicandole con 3 linee di diverso colore, in modo che rimanga presente a tutto il gruppo la rete di buoni e cattivi rapporti. Una freccia può indicare i rapporti unidirezionali, che si verificano quando qualcuno ama un altro che invece lo odia o non lo considera nemmeno."

Per esempio usciranno situazioni di questo genere: "Maria, l'impagliatrice di animali, è molto amica di Irene, la dentista, perché sono state compagne di banco a scuola". "Luigi, il contrabbassista, non sopporta Maria, perché è un militante animalista…"

B. Incontri per le scale, telefonate, incidenti e conflitti

Possiamo creare diverse situazioni, più o meno realistiche, in cui mettere in gioco linguisticamente espressioni di saluto, scuse, meraviglia, conflitto e farle recitare agli studenti. Le situazioni dovrebbero contenere un piccolo spunto drammaturgico, qualche dettaglio che implichi una reazione. Per favorire l'entrata giocosa nel personaggio e la sua caratterizzazione sono molto utili dei piccoli requisiti di scena: cappelli, sciarpe, cravatte, occhiali, borse della spesa… Lo scopo è l'esercizio del parlato libero e improvvisato. Le coppie lavorano in contemporanea in punti diversi della stanza e l'insegnante interviene solo per rilanciare l'attività. Chi lo desidera potrà poi riproporre la sua scena davanti a tutti (nessuno deve essere forzato a farlo).
Di seguito qualche suggerimento di possibili scene, anche se sarebbe preferibile farle escogitare dal gruppo stesso. Variante: raccogliere dal gruppo le proposte e poi sceglierne tre da mettere in scena davanti a tutti; assegnare i personaggi, con la possibilità di far inscenare più volte la stessa situazione con diversi protagonisti.

Incontri per le scale

- due vicini parlano del più e del meno
- una vicina chiede un favore a un'altra
- due vicine spettegolano

- una vecchia signora deve salire con una spesa pesante
- un giovanotto scende trasportando un oggetto molto ingombrante
- un inquilino sale le scale travestito da donna
- due vicini parlano del regalo da fare per il battesimo dell'ultimo nato
- un ladro si finge operaio del gas
- una ragazza esce di nascosto alle 3 del mattino, vestita in modo insolito, e incontra per le scale la zia…

Telefonate

Le telefonate vanno esercitate facendo sedere le coppie schiena contro schiena, in vari punti della stanza, e si possono assegnare anche scrivendo l'argomento su fogliettini da estrarre a sorte.

- un parente che annuncia una visita inaspettata
- un figlio che telefona dalle vacanze
- una figlia che annuncia di volersi sposare
- un sondaggio telefonico
- una chiamata anonima
- una vicina che chiede una ricetta
- un invito speciale
- un incidente domestico
- uno scherzo telefonico…

Incidenti e conflitti

- i testimoni raccontano a un vigile del fuoco la loro versione dell'origine di un incendio
- un'ora prima del matrimonio di 2 inquilini grande agitazione negli appartamenti degli invitati: piccoli conflitti in famiglia
- il cane di un abitante del palazzo viene investito davanti al portone
- un inquilino protesta per l'acqua che sta colando dal piano di sopra
- sono scomparsi degli oggetti dalle cantine: si fanno ipotesi sui colpevoli
- il conflitto tra due inquilini per…?

C. La veggente

Scegliamo un/una corsista dal carattere adatto, forniamolo di un foulard da acconciarsi in testa a mo' di indovina, e facciamolo sedere davanti a un tavolino. A turno l'indovina riceverà un personaggio e gli farà previsioni sul futuro nel campo del lavoro, della salute, dei progetti e, naturalmente, dell'amore.
Variante*: tutto il gruppo si trasforma, metà veggenti e metà inquilini del palazzo, e il consulto si svolge in contemporanea per tutte le coppie.*

6. In cerchio

Queste attività di parlato vanno svolte con tutto il gruppo, seduti in cerchio. La prima è di fantasia, la seconda simula una situazione piuttosto realistica e concreta. Possono tranquillamente essere saltate, nel caso il tempo sia ristretto.

A. L'inquilino misterioso

In questa attività possiamo creare un inquilino intrigante, formato dalla fantasia del gruppo. L'insegnante conduce in modo che tutti possano intervenire, ma sempre rispettando la creazione effettuata nell'intervento precedente.

"Avete visto? E` arrivato un nuovo inquilino, o è una nuova inquilina? Chi l'ha visto? Descrivetecelo. Perché sembra un tipo strano? Da dove viene? Cosa ha fatto? Qualcuno ci ha già parlato? Chi sa qualcosa sul suo passato? Ognuno di voi può dire la sua, ma sempre rispettando quanto detto dall'intervento precedente e riprendendone il filo."

B. Riunione di condominio

Se vogliamo esercitare la capacità di discutere, negoziare e argomentare a partire da situazioni piuttosto concrete possiamo proporre un classico tipo di riunione condominiale, interpretata dal punto di vista dei personaggi e coordinata dall'insegnante-amministratore. È consigliabile, soprattutto se mancano requisiti di scena, scrivere a stampatello su un cartellino il nome del personaggio e appuntarselo addosso in maniera visibile con una spilla da balia, in modo che ognuno abbia chiaro chi sta par-

lando. L'ordine del giorno può essere ridotto a un solo punto o arricchito, ad esempio, con spunti di conflitto sorti dalle scene del punto precedente.

"Oggi facciamo una riunione di condominio del nostro palazzo. Ognuno di voi sceglie un personaggio da rappresentare raccogliendo uno dei cartellini col nome e appuntandoselo addosso in modo visibile. L'ordine del giorno prevede due punti: i lavori di ristrutturazione che dovremmo fare e l'organizzazione di una festa nel cortile del condominio, per la quale dovremmo dividerci i compiti. Se qualcuno ha altri punti da proporre lo faccia pure. Chi tiene il verbale? Dichiaro aperta la seduta…"

Se ce ne fosse il tempo si potrebbe poi organizzare veramente una piccola festicciola con musica, bevande e cibi preparati da tutti i partecipanti, che in quella sede potrebbero esercitarsi a parlare del più e del meno, sempre dal punto di vista dei loro personaggi.

7. Romanzi

Ognuno di noi ha assorbito da libri e film i meccanismi base che compongono i diversi generi letterari e quindi non sarà difficile trasformarci per una volta in autore collettivo di un romanzo. Qui si presentano due possibilità, tratte da Pachtod (1996): il romanzo poliziesco e il romanzo d'amore. A seconda del tempo disponibile potremo svolgere l'uno o l'altro o provarli entrambi, soprattutto nel caso in cui il nostro obiettivo sia quello di incentivare la capacità di scrivere, ad esempio in un laboratorio di scrittura. Bisogna prevedere come minimo 3/4 ore di tempo per lo svolgimento di ogni romanzo, oltre alla possibilità per i gruppetti di sedersi a scrivere in spazi distanziati tra di loro.

A. Un romanzo poliziesco

I. *Prima di cominciare bisogna preparare su un cartellone l'indice del punto II, ben leggibile a stampatello.*

"A questo punto ci poniamo un obiettivo ambizioso: vogliamo scrivere un romanzo giallo ambientato nel nostro condominio. La prima fase ideativa la svolgeremo insieme, con tutto il gruppo. Poi ci divideremo in piccoli gruppi di redazione. Per cominciare il nostro romanzo poliziesco dobbiamo creare una traccia generale, rispondendo ad alcune domande. La prima: Qual è il titolo del romanzo?"

II. *Raccogliamo su un tabellone tutte le idee e poi sceglieremo per votazione la migliore.*

"La seconda domanda: Chi è la vittima, o chi sono le vittime di un omicidio? Lanciate un'idea e raccoglieremo le prime due, tra cui scegliere la soluzione definitiva. Una volta definita la vittima dobbiamo naturalmente sapere anche: Chi è il vero colpevole? E perché l'ha fatto? Qual è il movente?
Accettiamo diverse proposte, ma alla fine ne sceglieremo una, che ci sembra la migliore o la più interessante."

III. *Una volta prese queste decisioni facciamo osservare sul tabellone l'indice del nostro romanzo poliziesco, costituito dai titoli dei suoi capitoli, e da noi scritto in precedenza. Proponiamo un numero di capitoli corrispondente a metà dei nostri studenti, se vogliamo farli lavorare in coppia, o a un terzo se li dividiamo in gruppetti di 3. Ogni gruppetto riceverà due fogli A3, uno bianco per la brutta copia e uno colorato per la bella, e un pennarello. Questo l'esempio di indice per 16 partecipanti, che lavoreranno in coppia:*

Titolo del romanzo:
Indice
1. La scena del delitto
2. Il commissario inizia le indagini
3. Il movente del colpevole e come ha agito
4. False piste: diversi inquilini vengono sospettati per vari motivi
5. Interrogatorio
6. Lettera anonima
7. Indizi che portano il commissario a risolvere il caso

8. Articolo di quotidiano che annuncia la soluzione del caso

"Quello che vedete è l'indice del nostro libro. Ora dividetevi in coppie (o gruppetti da tre) e ogni coppia scelga un capitolo da scrivere. Cercate un tavolino tranquillo dove sistemarvi e scrivete su un foglio la brutta copia. Poi ricopiate in modo leggibile sul foglio colorato. Avete tre quarti d'ora di tempo per scrivere una facciata o al massimo due."

IV. Alla fine ci si ritrova: i vari capitoli vengono letti al gruppo ad alta voce, o esposti su un tavolino dove tutti possano girare e leggere quel che hanno scritto gli altri. Si incarica una coppia di trascriverli al computer per essere poi fascicolati e consegnati ad ogni partecipante alla fine dei lavori, insieme agli altri testi, trascritti a turno da vari studenti, o dal/dalla docente, nel caso manchino i computer per farlo fare agli studenti. Avendone i mezzi possiamo trasformare la storia in una sceneggiatura e creare un film d'azione.

B. Una storia d'amore

L'andamento è simile al precedente. Occorre preparare in anticipo l'indice del punto III, scritto a stampatello su un cartellone.

"Tutti noi abbiamo letto storie d'amore o visto film romantici di ogni tipo. Oggi proveremo a giocare agli scrittori e scrivere insieme un romanzo rosa. Scriveremo 8 capitoli di 20 righe, seguendo alcune semplici indicazioni:

I. Scegliamo tra gli abitanti del palazzo una donna e un uomo come protagonisti: Chi è la donna? Chi è l'uomo? La prima proposta che arriva sarà quella che vale.

II. Ora diamo un titolo al romanzo. Raccogliamo alla lavagna tutte le proposte e alla fine scegliamo quella che piace alla maggioranza del gruppo.

III. Sul tabellone trascriviamo il titolo e vediamo l'indice del nostro romanzo rosa:

Titolo del romanzo:
Indice

1. L'incontro
2. L'amore nasce
3. L'amore aumenta
4. L'amore è più forte degli ostacoli
5. L'amore trionfa
6. L'amore è vittima dei suoi nemici
7. L'amore diminuisce
8. L'amore finisce

Formate delle coppie e scegliete un titolo di capitolo per coppia. Quindi sistematevi in un angolo tranquillo e scrivete due versioni del capitolo, una dalla parte di lei e una da quella di lui (10 righe + 10 righe). Scegliete anche una forma testuale: lettera, dialogo, confidenza a un amico, pagina di diario, telefonata, poema, articolo…
Scriveremo tutti contemporaneamente nel giro di un'ora e poi ci ritroveremo in plenum per la presentazione dei testi."

IV. Alla fine ci si ritrova: i vari capitoli vengono letti al gruppo ad alta voce, o esposti su un tavolino dove tutti possano girare e leggere quel che hanno scritto gli altri. Poi si incarica una coppia di trascriverli al computer per essere poi fascicolati e consegnati ad ogni partecipante alla fine dei lavori, insieme agli altri testi, trascritti a turno da vari studenti, o dal/dalla docente, nel caso manchi il tempo per farlo fare agli studenti.

E' possibile anche svolgere in classe le prime tre attività e assegnare la scrittura dei capitoli come lavoro individuale, da svolgere a casa come compito.

8. Altre scritture

In vari punti del percorso si possono inserire attività per far scrivere testi, di natura più o meno realistica. Bisogna sempre creare un minimo di situazione cornice che si ricolleghi alle storie ideate man mano dal gruppo. Alcuni testi possibili:

- piccoli annunci
- messaggi nella bacheca del condominio
- scambio di ricette tra vicine
- cartoline e lettere dalle vacanze
- telegrammi
- inviti
- una lettera anonima

Descrizione particolareggiata:
- di un appartamento,
- di una stanza straordinaria,
- di un mobile particolare,
- di cosa si trova nelle cantine o nelle soffitte dei diversi personaggi,
- della collezione insolita di un inquilino,
- di quello che si vede sulla strada davanti al palazzo in un quarto d'ora.

Regolamenti del condominio (cosa si può/non si può fare)

9. Poesie

Il modo più semplice per far scrivere una poesia è la lista poetica, che consiste semplicemente nell'elencare una serie di osservazioni, sensazioni o emozioni in un numero dato di righe, o nello spazio di una pagina. Alcuni titoli da proporre :

- I rumori nella strada al mattino e alla sera
- Chi va e chi viene la domenica mattina
- Gli odori nel giro-scale
- Pettegolezzi del palazzo (vedi anche i pettegolezzi in "Hotel", 4 G)

- Elenco dei veicoli che appartengono agli inquilini
- Inventario di un bidone dei rifiuti

10. Epilogo

Per concludere il lavoro possiamo accomiatarci dal palazzo che abbiamo immaginato con una delle seguenti attività.

A. Il palazzo dopo 10 anni

Immaginando possibili evoluzioni nel futuro si comincia a prendere distanza dall'intensità dell'esperienza ideativa vissuta insieme.

"Il nostro lavoro si avvia al finale. Proviamo a immaginare che siano passati 10 anni: Cosa è successo nel frattempo? Chi si è sposato? Chi è nato? Chi è morto? Chi è diventato celebre? Chi ha fatto una brutta fine? Chi ha avuto avventure sorprendenti?
Rispondete spontaneamente e scriveremo le frasi su un manifesto, che rappresenterà il capitolo finale di questa storia."

B. Distruzione

Per prendere ancor più distanza possiamo anche pensare alla fine della nostra creazione.

"Immaginiamo che qualcosa porti alla distruzione del palazzo. Cosa è successo? Ognuno scriva tre frasi sugli eventi che hanno portato alla fine del palazzo e poi li affiggeremo tutti sulla parete della memoria, come diversi possibili capitoli finali della nostra storia."

11. Spunti letterari

Ma prima di introdurre i nostri nuovi personaggi e di parlare di loro, bisognerà dare una breve descrizione della protagonista di questa storia: che era – ed è – una villa-palazzo di tre piani in stile neoclassico, con la facciata impreziosita da tre ordini di colonne doriche e sormontata da un frontone triangolare, in cui si apre, con una vetrata, la terrazza dell'attico. La grande casa dell'Architetto – già abbiamo avuto modo di dirlo – era un edificio che si alzava sulle casupole circostanti come la dimora di un principe, e che sembrava essere stato costruito con il proposito, nemmeno tanto nascosto, di umiliare i nobili della città di fronte alle montagne, che non avevano palazzi altrettanto vistosi.
Cuore di pietra, Sebastiano Vassalli (1996, p. 15)

Che strano! – disse la ragazza avanzando cautamente.
Che porta pesante! – Così dicendo la toccò, e quella si chiuse improvvisamente con un tonfo.
Mio Dio! – disse l'uomo. – Mi sembra che all'interno sia priva di serratura. Ci ha chiusi dentro tutti e due!
Tutti e due no. Uno solo – disse la ragazza. Passò attraverso la porta e scomparve.
Finale per un racconto fantastico, Jorge Luis Borges, in Mauri (1994, p. 62)

Ci sono molte cose a *Place Saint-Sulpice*, ad esempio: il municipio, un ufficio del Ministero delle Finanze, un commissariato, tre caffè di cui uno è anche rivendita tabacchi, un cinema, una chiesa … molte, se non la maggioranza, di queste cose sono state descritte, inventariate, fotografate, raccontate o segnalate.
Il mio proposito nelle pagine che seguono è di descrivere il resto: quello che generalmente non si nota, quello che non si osserva, quello che non ha importanza: quello che succede quando non succede nulla, se non lo scorrere del tempo, delle persone, delle auto e delle nuvole.
Tentativo di esaurimento di un luogo parigino, Georges Perec (2011, p. 7)

Una camera da letto, è una stanza nella quale c'è un letto; una sala da pranzo è una stanza nella quale ci sono un tavolo e delle sedie, e spesso una credenza; un salotto, è una stanza nella quale ci sono delle poltrone e un divano; una cucina, è una stanza nella quale ci sono i fornelli e una presa d'acqua; il bagno, è una stanza nella quale c'è una presa d'acqua sopra la vasca; quando c'è solo una doccia si chiama bagnetto; quando c'è solo un lavandino si chiama stanzino da bagno; un ingresso, è una stanza

in cui almeno una porta conduce all'esterno dell'appartamento; in via accessoria, vi si può trovare un attaccapanni; una camera dei bambini, è la stanza nella quale si mettono i bambini; lo sgabuzzino delle scope, è una stanza dove si mettono le scope e l'aspirapolvere; una camera di servizio, è una stanza che si affitta a uno studente.
Da questa enumerazione, che si potrebbe continuare facilmente, si possono trarre due conclusioni elementari che propongo a titolo di definizione:
1. Ogni appartamento è composto da un numero variabile, ma finito, di stanze.
2. Ogni stanza ha una funzione particolare.
Sembra difficile, o meglio sembra derisorio, interrogare queste evidenze. Gli appartamenti sono costruiti da architetti che hanno idee precise su quello che devono essere un ingresso, un soggiorno (*living-room*, sala da ricevimento), una camera dei genitori, una camera dei bambini, una camera di servizio, un *disimpegno*, una cucina e un bagno. Eppure, all'inizio, tutte le stanze si assomigliano più o meno, è inutile cercare di impressionarci con storie di moduli e altre baggianate: non sono altro che delle specie di cubi, diciamo dei parallelepipedi rettangolari; c'è sempre almeno una porta e, per ora, abbastanza spesso una finestra; sono scaldati, mettiamo da un termosifone, e provvisti di una o due prese di corrente (raramente di più, ma se comincio a parlare della grettezza dei costruttori, non finirò mai più).
Insomma, una stanza è uno spazio abbastanza malleabile.
Specie di spazi. L'appartamento, Georges Perec (1989, pp. 36–38)

Lui
disse a lei
spegni la tv
non ne posso più.
No non la spengo rispose lei
son fisime le tue e lui
le spense tutte e due.
Delitto in un interno familiare, Stefano Benni (2009, p. 14)

C'erano gli odori tipici di una casa vera: quello di tappeti dell'Ottocento, di libri antichi, di cera, di poltrone, di lucidante per pianoforte. Odori nobili e di altri tempi, ma anche di tanta vita vissuta. Quando ero ragazzino mi piaceva molto andare nel bagno della cameriera, perché, da quel punto, potevo vedere il grande cortile del civico 10, adiacente al mio. Osservavo, la sera, la vita delle famiglie che si svolgeva nel suo interno: c'era una

signora distinta, di una certa età, che passava ore a truccarsi, una madre sfiancata che faceva studiare i figli in una stanza illuminata da una luce fioca, un sarto che passava tutta la giornata a cucire vestiti, un vecchio signore gay che si sedeva ad accarezzare il suo gatto e ogni tanto alzava gli occhi al cielo. Infine una bella ragazza, dai capelli castani lunghi, che studiava e prendeva appunti sul tavolo. Mi ero innamorato di lei... Era emozionante guardare il circondario di notte, scrutare cosa succedeva dentro quei rettangolini luminosi. Mi piaceva il silenzio di quel cortile, il cui unico rumore era l'acqua che sgorgava in una vasca piena di pesci rossi. M'incantavo a guardare i colori del tramonto da quella finestra così distante e appartata dal resto della casa.
I terrazzi condominiali erano lunghi e immensi. Disposti in modo da consentirmi di scavalcarli, fino ad arrivare al lato opposto dell'edificio... Dai camini di quelle ali di edificio si levavano profumi di dolci, di farina, di pietanze ben preparate.
La casa sopra i portici, Carlo Verdone (2012, pp. 32–34)

La mia camera è situata al 45° grado di latitudine, secondo i calcoli del padre Beccaria; è orientata da oriente a occidente; forma un rettangolo che, rasente i muri, ha un perimetro di 36 piedi. Tuttavia il mio viaggio ne conterrà di più, perché attraverserò spesso la stanza, in lungo e in largo, o anche diagonalmente, senza seguire una regola o un metodo. Farò anche dei zig zag, percorrerò tutte le linee immaginabili in geometria, se il bisogno lo richiede. […]
Secondo me non c'è nulla di più attraente che andar sulle orme delle proprie idee, come il cacciatore segue le peste della selvaggina senza dare a vedere di seguire alcuna strada. Così, quando viaggio nella mia camera, raramente percorro una linea retta; vado dalla tavola verso un quadro situato nell'angolo: di là mi muovo obliquamente per andare verso la porta; ma, sebbene alla partenza la mia idea sia quella di recarmi là, se incontro il mio seggiolone sul cammino non sto a pensarci e mi ci sdraio senza complimenti. Il seggiolone è un eccellente mobile, ed è di estrema utilità per un meditativo. Nelle lunghe serate invernali, talvolta è dolce, e sempre prudente, distendervisi mollemente, lungi dal fracasso delle assemblee affollate. Un focherello, alcuni libri, una penna: che risorse contro la noia! E che piacere dimenticare i propri libri e la penna per attizzare il fuoco, abbandonandosi a qualche dolce meditazione, oppure buttando giù alla meglio dei versi per divertire gli amici! Allora le ore scorrono e piombano silenziosamente nell'eternità, senza far sentire il loro triste passaggio.
Viaggio intorno alla mia camera, Xavier de Maistre (1960, pp. 222–224)

Canovaccio 3
L'Isola

Su una nave tanti personaggi viaggiano verso terre lontane. La nave affonda. I naufraghi approdano su un'isola fantastica.
Questo tema permette di mettere in scena diverse situazioni di interazione orale, comprese le discussioni di gruppo. Per quanto riguarda lo scritto, invece, si presta a produrre testi di tipo naturalistico, geografico, storico, antropologico, regolativo. Anche disegni e rappresentazioni grafiche individuali e di gruppo hanno facilmente posto tra le attività. Il conduttore deve però fare attenzione a cercare di far evitare gli stereotipi più scontati e più banali; a questo scopo sono d'aiuto i testi letterari, per invitare a discorsi e testi più ricchi e articolati.

Testi letterari-spunto

Romanzi: Baricco, *Oceano mare* (1994); Benni, *Stranalandia (2002)*; Defoe, *Robinson Crusoe* (2003); Eco, *L'isola del giorno dopo* (1994); Golding, *Il signore delle mosche* (2001); Melville, *Le Encantadas* (1957); Morante, *L'isola di Arturo* (2005); Salgari, *Le tigri di Mompracem* (1976); Saramago, *L'isola sconosciuta* (1998); Stevenson, *Nei Mari del sud (1992)* e *L'isola del tesoro* (1987); Verne, *L'isola misteriosa (*1995).
Canzoni: Bennato, *L'isola che non c'è* (2007); Conte, *Onda su onda* (1997); Dalla, Itaca (2006); De Gregori, *Titanic* (1982); Paoli, *Sapore di sale* (1960).

Materiali autentici

Atlante geografico, voci di enciclopedia, cartine di isole, note geografiche, carta d'imbarco, pieghevoli di informazioni turistiche, ricette, copertine di romanzi, libri su fauna e flora, articoli della Costituzione, immagini di reper-

ti archeologici, foto di isole del nord e del sud, una stella dei venti, una bussola, un cannocchiale, un fischietto... Vocabolario e grammatica italiana.

Tipo di testi prodotti

Orali
- dialoghi
- presentazioni
- negoziazioni
- discussioni
- decisioni di gruppo

Scritti
- moduli
- descrizioni
- istruzioni
- schede naturalistiche su flora e fauna,
- schede su usanze, riti, storie e leggende
- ricette
- regolamenti
- poesie

Percorso

Anche per questa simulation globale le indicazioni che seguono vanno adattate al gruppo e alla tempistica del corso. Le prime 5 fasi sono assolutamente necessarie, mentre quelle successive sono intercambiabili e accorciabili a seconda della disponibilità di tempo. Un altro criterio di selezione può essere dato dagli obiettivi linguistici che ci si pone; ad esempio se si vuole previlegiare la lingua orale o quella scritta. Ma anche il tipo di testo scritto da produrre può motivare la scelta: nella sezione 6 (Isola) e 7 (Schede naturalistiche) si tratta di testi naturalistici, nella 9 (Usi e costumi) si propongono testi storici o antropologici e nella 10 (Regolamenti) testi regolativi. Le parti 3 (Sulla nave), 6 (Isola), 8 (Insediamento) e 11 (Avvenimenti) prevedono dei giochi di ruolo, interpretati dal punto di vista dei personaggi.

La maggior parte delle idee proviene dal manuale per il francese *Iles – une simulation globale* di Caré e Debyser (1980), liberamente adattate alle mie esperienze di insegnamento dell'italiano.

Indicazioni per l'uso

A. Le frasi in corsivo sono indicazioni di regia per l'insegnante. Le frasi tra virgolette rappresentano delle brevi istruzioni-tipo da dare ai partecipanti e contengono sinteticamente suggerimenti per le consegne, compresi dei cenni alla costellazione di lavoro (plenum, coppia, gruppo) e al tipo di spazio necessario. A volte si indica anche il tempo consigliato (puramente indicativo).
B. In ogni fase è possibile tralasciare alcune attività o sostituirle con quelle elencate in altre fasi.
C. Ogni spunto si presta a modifiche e nuove creazioni, anche ispirate dai testi letterari man mano trattati.

1. Preparativi

Preparare lo spazio come indicato nelle avvertenze per l'uso, tenendo conto che serviranno materiali per i disegni e gli eventuali collage.
Per favorire la messa in scena dei personaggi sarebbe raccomandabile disporre di alcuni requisiti di scena: cappelli, sciarpe, borse per esempio.
Disporre in bella vista nello spazio in cui si svolgerà il lavoro gli oggetti, i materiali autentici, insieme a quelli letterari, in modo che i partecipanti possano cominciare ad ambientarsi nel tema girando per la stanza prima ancora di cominciare l'incontro.
Se verranno utilizzate le canzoni fotocopiarne il testo su fogli colorati e predisporre i mezzi tecnici adatti all'ascolto.
Preparare il cartellone con la struttura della poesia "Isola".
Fotocopiare 2 copie di carta d'imbarco per ogni partecipante, ingrandendo il testo in modo che ci sia spazio sufficiente per scrivere le informazioni.
Se ci fossero una situazione favorevole e uno spazio adeguato, si potrebbero utilizzare dei tappetini da yoga o delle coperte per far sdraiare i partecipanti durante il sogno guidato in cui si crea collettivamente l'isola.

2. Associazioni

Cominciamo giocando con le parole e le associazioni mentali, in modo da evocare le conoscenze e esperienze, reali e letterarie, presenti nel gruppo. Prepariamo un cartellone su cui segnare a stampatello con un pennarello tutte le parole che arrivano dal brain storming dei partecipanti. L'attività A (Musica), può anche essere saltata; l'ascolto della canzone ha più che altro una funzione di rilassamento e di esposizione al suono della lingua.

A. Musica

Può essere piacevole ambientarsi a partire da una canzone. Preparare copie del testo. Predisporre registratore o computer con altoparlanti, nel caso si ascolti la canzone dalla rete.

"Per cominciare il nostro viaggio verso mondi sconosciuti mettiamoci comodi, se ce la sentiamo chiudiamo pure gli occhi, e ascoltiamo una bella canzone italiana: *L'isola che non c'è* di Edoardo Bennato (2007)."

Si può chiedere ai partecipanti cosa li ha colpiti in questa canzone.

B. Nomi di isole

Primo passo: evochiamo nomi di isole reali e immaginarie.

"Che nomi di isole conoscete? Scriviamone un elenco su un grande foglio."

I partecipanti propongono nomi, l'insegnante li scrive alla lavagna o su un cartellone.

C. Associazioni

Secondo passo: parole di vario genere.
"A cosa vi fa pensare la parola 'Isola'? Prima lasciamo sorgere associazioni libere, poi aggettivi che si possano accompagnare a questa parola: misteriosa, deserta, selvaggia… Segniamo sul nostro cartellone tutte la parole che arrivano alla vostra mente."
Anche queste parole vengono trascritte.

D. Poesie

Terzo passo: le parole si compongono prima in frasi e poi in un testo di tipo letterario. Formare gruppetti di 3 persone. Preparare un foglio A3 colorato e due pennarelli per gruppo.

"Riunitevi in gruppi di 3 per la prossima attività, che consiste nello scrivere una poesia. Ogni gruppo riceve un foglio e sceglie un pennarello colorato. Per prima cosa scriverete il titolo 'Isola', in alto al centro. Poi comporrete la vostra poesia, scrivendo un elenco di 5 frasi in cui userete almeno 5 delle parole che abbiamo segnato sul cartellone. Cercate di scrivere i versi a stampatello, o in maniera ben leggibile e spaziata. Il verso finale di tutte le poesie sarà: – 'Questa è un'isola.' – Spostatevi pure a scrivere dove state comodi e distanziati da un altro gruppo. Tra venti minuti ci ritroviamo qui per la presentazione dei testi."

La struttura della poesia, presentata alla lavagna, è dunque:

Isola
………………………...
………………………...
………………………...
………………………...
………………………...

Questa è un'isola.

L'insegnante gira tra i gruppetti per fornire eventuale aiuto linguistico. Allo scadere del tempo previsto vede a che punto sono i lavori e decide se concedere ancora una decina di minuti. Poi ci si ritrova in plenum. Le poesie vengono affisse alla parete della memoria e declamate da uno degli autori o dall'insegnante.

3. Sulla nave

Questa fase serve a creare e caratterizzare i personaggi e costituisce la premessa alla scoperta dell'isola. La parte indispensabile è la B (Carta d'imbarco). Quanto all'attribuzione di un personaggio ad ogni corsista bisogna decidere se lasciarla al caso o far scegliere a ognuno un personaggio che lo attira.

A. Passeggeri

Introduciamo la situazione di partenza.

"Su una grande nave da crociera, diretta in terre lontane, si sono imbarcati diversi passeggeri. C'è anche un equipaggio agli ordini del capitano. Quali professioni potrebbero essere presenti? Raccogliamo delle idee interessanti, pensando anche a passeggeri di varie culture. Decidiamo anche dove è diretta la nave."

Si scrivono su un grande foglio le idee che arrivano spontaneamente dagli studenti.

B. Carta d'imbarco

Prima di cominciare occorre stampare e ingrandire la sottostante carta d'imbarco e prepararne 2 copie per ogni partecipante.

"Ora riunitevi due a due. A ogni coppia spettano quattro carte d'imbarco da compilare: dovete creare 2 uomini e due donne di diverse età, professioni, religione, provenienza. Provate a immaginarli nelle loro caratteristiche fisiche, nel modo di vestire, nel carattere. Avete 30/40 minuti di tempo. Nella scheda scrivete solo parole-chiave, non frasi."

Carta di imbarco	
Nome e cognome:	
Età:	Nazionalità:
Professione:	
Caratteristiche fisiche:	
Indumenti preferiti:	
Scopo del viaggio:	

C. Il mio personaggio

Le carte d'imbarco vengono mischiate e deposte su un tavolo capovolte.

"Ognuno pesca una carta e quello sarà il suo personaggio per i prossimi passi della simulazione. Cominciate ad immedesimarvi, pensando al carattere che potreste avere."

Variante. *Esporre in modo visibile su un tavolo tutte le carte dei personaggi; girando intorno al tavolo se ne leggono almeno 4 e poi ognuno ne sceglie una che gli piace. Volendo si può far corredare la carta con una foto del partecipante, o addirittura far disegnare in forma di schizzo un ritratto del personaggio.*

D. Presentazioni

Le carte di imbarco vengono affisse al tabellone della memoria in modo che rimangano in vista, meglio se corredate dalle foto dei partecipanti, o anche da un ritratto disegnato.

"Facciamo un giro di presentazione; ognuno dica il suo nome e faccia una breve descrizione del suo personaggio, indicando anche il motivo per cui si è imbarcato."

E. Diario

Possibile attività, non indispensabile, per conferire più profondità al personaggio e favorire l'immedesimazione. Possibilmente fornire a ogni partecipante una pagina di quaderno.

"Scrivete una pagina di diario del vostro personaggio."

Questo tipo di scrittura individuale può anche essere fatto a casa, come compito. Quando ci si ritrova si fanno leggere a voce alta le pagine di diario, oppure le si dispone semplicemente su un tavolo, in modo che le legga solo chi lo desidera.

4. Naufragio

Questa fase si svolge prevalentemente parlando, seduti in cerchio, e serve a dare più concretezza alla situazione sulla nave, oltre a definire meglio i personaggi, iniziando a metterli in comune.

A. Dove siamo

Breve attività per aiutare a immaginare i passeggeri sulla nave. Non indispensabile, ma raccomandabile, perché rapida e d'effetto.

"Vi faccio qualche domanda:

Che ora è sulla nave?
Dov'è ognuno di voi?
Con chi?"

Ognuno risponde liberamente, improvvisando.

B. Imprevisto

L'insegnante sale su una sedia, simulando con un foglio di carta arrotolato un megafono, o soffiando in un fischietto, e lancia l'allarme in modo teatrale, facendo alzare gli studenti dalle sedie e invitandoli a spargersi per la stanza.

"Aiuto! Alzatevi! Tutti in piedi. Sta suonando la sirena. E' il segnale d'allarme! Cosa è successo? Cosa succede?... Naufragio! Si salvi chi può!. Dobbiamo abbandonare la nave! Alle scialuppe! Prima le donne e i bambini..."

Questo allarme costituisce la cesura tra il ruolo di passeggeri e quello di naufraghi; può essere accompagnato da una pausa.

C. Verso la salvezza

Dopo il parapiglia l'insegnante invita tutti a calmarsi e sedersi di nuovo in cerchio.

"In qualche modo siamo riusciti a salvarci... Ognuno ci dica in che situazione si trova: Da solo o con qualcuno? Con cosa vi siete aiutati per galleggiare? Che oggetti siete riusciti a portare con voi?"

Ogni corsista risponde e l'insegnante prende appunti.

5. Salvezza

La parte indispensabile di questa fase è la costruzione immaginaria dell'isola comune. Si possono saltare l'attività A (Musica) e la D (Prima veglia).

A. Musica

Eventuale ascolto della canzone Onda su onda di Paolo Conte (1997).

B. Sogno del naufrago

Per arrivare a immaginare l'isola si può usare la tecnica del sogno guidato. Va condotto con voce tranquilla e con lunghe pause, che consentano il formarsi delle immagini nella mente. Si può accompagnare con una lieve musica da meditazione. Se possibile facciamo sdraiare i partecipanti su delle materassine, come per fare yoga, sennò si sta seduti comodamente nel cerchio, senza accavallare le gambe.

“Ora mettetevi in una posizione molto comoda; l’ideale sarebbe chiudere gli occhi, come per fare yoga. Sentite una musica rilassante. Vi invito a fare un piccolo viaggio di fantasia collettivo. Cominciamo sentendo il nostro corpo, assestandoci meglio, e osservando il respiro che si calma. Il nostro corpo diventa più pesante. Ascoltiamo i suoni che sentiamo in questo silenzio. Il nostro viaggio immaginario comincia e vi chiederò di dire cosa vedete nella vostra fantasia.

Chi se la sente parla e chi vuole aggiunge altri particolari, sempre rispettando la fantasia precedente. Allora:

Siamo approdati in qualche modo sull’isola e ci siamo addormentati, stanchissimi, su una spiaggia. Ora mi sveglio lentamente e comincio a percepire il nuovo ambiente.

Cosa sente il mio corpo, su che tipo di suolo sono disteso/a?

Che rumori sento? Che odori?

Com’è il clima? Che paesaggio vedo?
Quali piante? Ci sono animali?
Ci sono altre presenze?

Osservo tutto con precisione: colori, forme, sensazioni…

Come mi sento? …

Piano piano, al mio tempo, mi stiro, apro gli occhi e mi guardo intorno
per vedere i compagni di viaggio che si sono salvati con me.”

Il conduttore prende appunti sulle frasi pronunciate dai corsisti.

C. Appunti di isola

Dopo questa esperienza di rilassamento dobbiamo fissare e completare quel che è emerso dalla visione.

"Ora che siamo svegli riprendiamo le visioni apparse nel nostro sogno: riassumiamo quel che abbiamo visto, completandolo se necessario."

Su un cartellone si trascrivono le prime informazioni suddividendole in:
flora, rilievi, coste, fauna, presenze …

D. Prima veglia

Attività di parlato in gruppo, dal punto di vista dei personaggi. Non occorre prendere appunti.

"Ora siamo tutti seduti attorno al fuoco in attesa della prima notte sull'isola. Al primo giro ognuno dica le sue prime impressioni sull'isola, al secondo un ricordo del suo passato, al terzo un'ipotesi su quello che potrebbe succedere nella notte e domani."

6. Isola

In questa fase costruiremo l'isola in tutti i suoi aspetti, producendo disegni e testi scritti di natura scientifica, più o meno scherzosi. L'attività centrale consiste nel costruire la carta dell'isola e nel darle un nome. La scrittura della monografia è adatta ad una ripresa dei lavori successiva alla realizzazione della carta.

A. Testo esempio

Prima di costruire l'isola occorre prevedere attività di raccolta lessicale sul linguaggio geografico, tramite schede lessicali oppure presentando tesi modello. A seconda del gruppo scegliere un testo letterario o naturalistico.

"Vi leggerò ad alta voce alcune pagine di descrizione di un'isola tratta da un bel testo. Prendete appunti su nomi di animali, piante, elementi del paesaggio, oggetti."

Belle descrizioni di ambienti esotici si trovano nel libro Nei mari del sud di Stevenson (1992).

B. Mappa

Preparare pennarelli, pastelli a cera, gessi colorati e un grande foglio di carta da pacchi (o due fogli di lavagna carta uniti). Il gruppo vi si dispone a cerchio intorno. Usando la stella dei venti si segnano sul foglio i punti cardinali: N/S/E/O

"Ora disegnerete la carta dell'isola:

- Quattro di voi, disposti ai 4 lati della carta, disegnano con un pennarello nero i contorni dell' isola, le baie, i promontori… Cercate di occupare tutto il foglio nel vostro quadrante e badate a far coincidere i punti di collegamento fra le varie parti.
- Al secondo giro altri partecipanti prendono pennarelli blu, verde, marron e rosso e disegnano i rilievi, le acque e gli insediamenti umani, se ci sono. Ognuno disegna qualcosa; aggiungete anche animali e le creature marine.
- Chi non vuole disegnare si dedichi a colorare i paesaggi con i gessetti colorati."

C. Legenda

In cerchio intorno alla carta, la mappa viene completata aggiungendo nomi di fantasia a promontori, baie, rivi, valli e eventuali insediamenti. I nomi proposti, una volta scelti, vengono scritti uno alla volta sul cartellone.

"Ora ognuno faccia una proposta sul nome di una località della nostra isola. Diamo un nome di fantasia a baie, coste, rilievi, fiumi e insediamenti. I nomi che ci piacciono costituiranno la legenda della carta: scriveteli uno per uno col pennarello, in modo leggibile o facciamoli scrivere tutti da qualcuno che abbia una bella calligrafia."

Variante. *È possibile anche produrre la mappa divisi in 3 gruppi. I grandi fogli su cui disegnare il profilo dell'isola vengono distribuiti in tre parti, in modo che a una sezione corrisponda la punta ovest, a un'altra il corpo centrale e alla terza la punta est dell'isola, segnando prima solo i punti di collegamenti tra una parte e l'altra.*

"Ogni gruppo deve creare una parte dell'isola, disegnandone a colori il contorno, i rilievi, le acque, le piante, gli animali, gli eventuali insediamenti. Scrivete anche il nome dei vari luoghi. Avete 50 minuti di tempo. Poi accosteremo i fogli, incollandoli insieme, e ogni gruppo presenterà il suo pezzo agli altri. Tutti insieme poi potremo ancora arricchirla di particolari."

D. Il nome

Dobbiamo battezzare l'isola, inventandone il nome.

"Che nome vogliamo dare alla nostra isola? Prima facciamo un brain storming segnando tutte le idee che vi vengono, anche le più pazze; poi passiamo a scegliere le migliori o magari a combinarle insieme."

Possiamo creare il nome della nostra mischiando le sillabe dei nomi di isole già esistenti, abbinando pezzi di nomi propri e nomi comuni o anche anagrammando nomi propri e nomi di isole in vere e proprie parole-macedonia, che uniscano parti di parola provenienti da diverse categorie.

"Una volta trovato il nome qualcuno lo scriva in grande a colori sulla carta della nostra isola, o su un'etichetta preparata in precedenza"

E. Monografia

Si scrive collettivamente su un cartellone una descrizione dettagliata dell'isola, dettando le frasi per ogni punto della scaletta sottostante:

Isola di …..
Collocazione geografica
Aspetto fisico: rilievi, acque, coste, clima

Superficie
Dimensioni
Risorse naturali
Flora
Fauna
Particolarità, curiosità

Variante. *Possiamo anche far scrivere la descrizione dell'isola a diversi gruppi, usando la stessa scaletta.*

"Scrivete la descrizione generale dell'isola in 15/20 righe Ogni gruppo riceve un foglio A4 per la brutta copia e in foglio A3 per ricopiare il testo in modo leggibile. La scaletta indicativa sta sul tabellone. Avete mezz'ora di tempo."

Nel plenum si confronteranno le varie versioni.

7. Schede naturalistiche

Questa fase è molto divertente e animata. Si creano animali fantastici, descrivendoli e disegnandoli, e li si presenta ad un convegno, sia in forma mimata che con un pretestuoso linguaggio scientifico.

A. Spedizione zoologica

Diamo una situazione-cornice che giustifichi la creazione dei nuovi animali.

"Ci dividiamo in tre gruppi per andare in spedizione esplorativa alla ricerca di animali rari sull'isola. Ogni sottogruppo troverà almeno uno di questi stranissimi animali. Ne disegnerete l'aspetto. Vorremmo saperne:

Il nome,
l'habitat,
l'alimentazione,
le abitudini,
il verso,
il sistema di riproduzione,
se è commestibile o pericoloso,
e ogni altra interessante particolarità,
che scriverete sull'apposita scheda naturalistica."

B. Animali rari

Ogni gruppo lavora per conto suo. Possiamo usare delle schede su cui scrivere le osservazioni scientifiche e dei sistemi di combinazione per creare i nomi. Uno spunto utile: le descrizioni degli animali di Stranalandia di Stefano Benni (2002), i cui nomi derivano dall'abbinamento tra nomi d'animali e oggetti o professioni: il leometra, il gattacielo, il pappagatto, il cantango, il pesce pizza, il pavarotto.

Disegni. *Per disegnare gli animali si può ricorrere a una tecnica giocosa di derivazione surrealista: ogni partecipante ha un foglio, che viene piegato in tre parti. Al primo giro ognuno disegna, senza essere visto dai compagni, la testa di un animale (mammifero, uccello o pesce che sia). Quando ha finito prolunga appena il "collo" del suo animale sulla fascia sottostante e ripiega il disegno in modo che il prossimo disegnatore non veda la sua parte. Si passa il foglio a un compagno che dovrà disegnare il corpo centrale di un animale, ripiegando allo stesso modo e prolungando un attacco per le zampe. All'ultimo giro ognuno disegna le zampe, i piedi, la coda o quel che crede del misterioso animale. Quindi si passa il foglio a un altro che lo aprirà e scoprirà una nuova creatura, di cui poi un gruppetto dovrà compilare la scheda scientifica descrittiva.*

C. Al convegno

Per la fase di intergruppo si annuncia la situazione-quadro concedendo un tempo dato per preparare la presentazione. L'insegnante passa da un gruppo all'altro per

motivare al gioco mimico dove occorra e per aiutare linguisticamente chi deve presentare l'animale in linguaggio formale.

"Preparatevi per presentare l'animale che avete scoperto ad un convegno di naturalisti. Alcuni di voi devono trasformarsi nell'animale per presentarlo fisicamente, cioè mimandone l'andatura, il verso e l'aspetto. Altri invece lo presenteranno in linguaggio scientifico agli esperti naturalisti riuniti a congresso."

Questa scena si presta ad essere filmata.

D. Flora

Se ce ne fosse il tempo potremmo anche creare un erbario delle piante straordinarie dell'isola. Si tratta di disegnarle con didascalie che ne illustrino le proprietà e affiggerle. Sarebbero utili esempi di libri che descrivono piante, con illustrazioni e foto.

8. Insediamento

Ancora discussioni intorno al fuoco tra i personaggi. Questa sezione è adatta a chi vuole sviluppare oralmente il romanzo dei naufraghi, esprimendo emozioni e negoziando soluzioni a problemi pratici e decisioni strategiche. La parte C (Problemi) invita alla discussione. La parte D (Oggetti) produce brevi istruzioni per l'uso. Le parti E (Messaggi) e F (Ricordi) stimolano la scrittura di brevi testi.

A. Pensieri di naufraghi

Si comincia in piedi davanti alla carta dell'isola.

"Riprendiamo la situazione dei nostri naufraghi. In che punto dell'isola ci troviamo? Rivediamolo sulla nostra carta. E' ora di rientrare nel nostro personaggio. Ognuno di voi ha salvato cinque oggetti, sa fare qualcosa e ha almeno un bisogno e un desiderio. Pensateci individualmente; se volete pren-

detevi qualche appunto, sedendovi qua e là per la stanza. Avete 10 minuti per segnarvi: 5 oggetti che avete salvato, cosa sapete fare e cosa desiderate."

B. Intorno al fuoco

Allo scadere del tempo si invitano i partecipanti a sedersi in cerchio. L'insegnante trascrive sul cartellone oggetti, capacità e desideri.

"Eccoci tutti in cerchio attorno al nostro fuoco. Al primo giro ognuno ci dice quali oggetti ha portato con sé, in modo che li possiamo trascrivere per sapere tutti cosa abbiamo a disposizione. Al secondo giro ogni personaggio ci dirà qualcosa che sa fare e che magari potrebbe esserci utile per sopravvivere. Al terzo giro ciascuno esporrà un suo bisogno e un suo desiderio. Tutto verrà annotato sul tabellone della memoria collettiva."

C. Problemi

Ancora in cerchio.

"Facciamo una raccolta di idee: quali sono, secondo voi, i più urgenti problemi pratici da risolvere? Dobbiamo fabbricare qualcosa? Come facciamo a segnalare la nostra presenza alle navi di passaggio? Parliamo a ruota libera producendo più idee possibile, anche le più strane, e le segniamo sul tabellone. Le discutiamo insieme, anche proponendo modifiche e miglioramenti, ma attenzione: è vietato criticare! Alla fine votiamo per alzata di mano quali sono i tre problemi più urgenti che vogliamo affrontare, e come."

D. Oggetti

Partendo dagli oggetti salvati possiamo far produrre delle istruzioni per l'uso, anche giocose.

"Riguardiamo gli oggetti che abbiamo salvato, ci potrebbero servire a qualcosa? Cosa potremmo fare con ogni oggetto? Fate delle proposte. Se alcuni oggetti ci sembrano inutili pensiamo a come si potrebbero trasformare in

qualcos'altro. Chi ha un'idea? E se provassimo ad abbinare due oggetti diversi?"

L'attività orale si può anche completare con la compilazione di fantasiose schede di istruzioni. In piedi o seduti in cerchio si può anche far mimare a ogni studente l'uso insolito di un oggetto comune, mentre gli altri cercano di indovinare oggetto e azione.

E. Messaggi in bottiglia

Sono piccoli testi scritti.

"Ognuno scriva un messaggio da mandare al mondo esterno dentro una bottiglia, sempre dal punto di vista del suo personaggio, ma senza firma. Chi non crede all'antico metodo del foglio nella bottiglia, può anche scrivere un SMS. Quando sono pronti, i messaggi vanno affissi al tabellone. Tutti passiamo a leggerli, cercando di indovinare quale personaggio possa averli scritti."

F. Ricordi

Eventualmente, anche in una pausa, come compito a casa, ognuno potrebbe scrivere una paginetta di ricordi della sua vita precedente.

"I nostri naufraghi hanno un momento di nostalgia. Ognuno prende un foglio e scrive una lista poetica di 7 frasi, che iniziano tutte con le parole: 'Mi ricordo di/che/quando...', sul modello di un libro di Perec (1988), costruito con un elenco di ricordi."

9. Usi e costumi

Alle esplorazioni naturalistiche seguono quelle antropologiche, sugli abitanti dell'isola e le loro usanze. Dividiamo il gruppo in tre o quattro sottogruppi, assegnando un tema ciascuno, scelto tra 6 diversi temi possibili. I temi C (Re-

ligione), D (Magia) e F (Feste) propongono anche la presentazione all'intergruppo di una scena mimata.

A. Storia

Poniamo domande che aiutino la fantasia a creare la storia degli abitanti.

"Quando è stata abitata per la prima volta l'isola?
Chi l'ha scoperta e quando?
Da dove deriva il suo nome?
C'erano diversi popoli?
Hanno convissuto pacificamente o ci sono stati combattimenti?
Si parlano diverse lingue?...
Parlatene e preparate un cartellone con le informazioni da presentare al gruppo. Avete un'ora di tempo."

B. Economia

Per studenti che necessitano di conoscere il linguaggio dell'economia può essere consigliata questa attività, magari preceduta dalla raccolta alla lavagna di lessico specifico del linguaggio economico che potrebbero risultare utile per trattare l'argomento.

"Che tipo di economia si svolge sull'isola?
Esiste una moneta?
Cosa si coltiva?
Cosa si alleva?
Cosa si costruisce?
Cosa si produce e si commercia?
Parlatene e preparate un cartellone con le informazioni da presentare al gruppo. Avete un'ora di tempo."

C. Religione

Questo punto può risultare interessante in opposizione o in alternativa a quello seguente sulla magia.

"Cerchiamo di scoprire a cosa credono gli abitanti.
Quali dei adorano?
Quali precetti osservano?
Che riti celebrano?
Scrivete le vostre scoperte su un manifesto, che ci servirà per presentarle all'incontro dei gruppi. Avete un'ora di tempo."

Eventualmente possiamo anche far mettere in scena un rito.

D. Magia

Tendenzialmente l'argomento è più facile da trattare di quello della religione. Occorre però raccogliere prima le parole specifiche, come amuleto, malocchio, fattura ecc.

"Si tratta di trovare le pratiche magiche usate per guarire, portar fortuna, dare il malocchio.
Quali strumenti si usano: maschere, musica, erbe, droghe...?
Ci sono oggetti dotati di poteri?
E animali totemici? Quali?
Trascriviamo alcune formule magiche."

Eventualmente far presentare un rito mimato.

E. Civiltà scomparsa

Adatta a partecipanti che hanno studiato civiltà antiche; può essere introdotta da materiale iconografico che rappresenti antiche rovine e reperti archeologici.

"I nostri esploratori scoprono le vestigia di un'antica civiltà scomparsa.
Quali tracce hanno lasciato gli antichi abitanti?
Che manufatti? Che monumenti o luoghi sacri?
Avevano un linguaggio criptico? Proviamo a scriverne l'alfabeto e decifrare un'antica stele..."

F. Feste

Questa attività è piuttosto generica e giocosa. Si potrebbero illustrare i costumi con disegni oppure fornire drappi di stoffa e collane con cui abbigliarsi nel caso si arrivi a presentare il ballo agli altri gruppi.

"Quali sono le principali festività sull'isola, e come vengono celebrate? Come ci si veste?
Cosa si ascolta?
Cosa si mangia?
Come si balla?
Dopo aver trovato risposte a queste domande preparatevi a mostrarci un ballo tipico."

I tre o quattro gruppi potrebbero anche ritrovarsi a un congresso internazionale, diviso in varie sezioni, e riferire le loro scoperte in forma di brevi conferenze con materiale illustrativo.
Eventuale scrittura di abstract delle relazioni, in 300 parole.

10. Regolamenti e istruzioni

A seconda del tipo di studenti che partecipa al lavoro e al tipo di obiettivi linguistici che il docente intende raggiungere, potrebbe essere interessante produrre anche testi di tipo regolativo. In questo caso occorre prevedere attività di analisi di testi modello e magari raccogliere alla lavagna o su tabelloni alcune formule linguistiche utili. L'attività A (Regole) è più facile della B (Leggi), e si può proporre anche a gruppi di livello linguistico più basso. Alcune proposte, da svolgere in coppie o in sottogruppi:

A. Regole

I naufraghi organizzano la loro piccola società e si danno alcune regole-base. L'insegnante scrive su un tabellone alcune forme linguistiche necessarie in un testo regolativo, del tipo: "si può/non si può...è consentito/non è consentito... è permesso/ è vietato/...si deve/non si deve...".

"Per stendere le nostre regole pensiamo a quello che non si può assolutamente fare e a quello che invece vogliamo e possiamo fare e prepariamo un elenco di regole in due colonne: cosa si può fare e cosa è proibito."

B. Leggi vigenti sull'isola

Questa attività va preparata con la lettura di testi regolativi (ad esempio articoli della Costituzione) e una scheda lessicale sulle forme linguistiche necessarie, più complesse di quelle dell'attività precedente.

"Il popolo che vive sull'isola osserva leggi molto particolari che riguardano ad esempio il rapporto tra uomini e donne e tra adulti e bambini, cibi o bevande proibite, luoghi dove non si può andare ... scrivete il loro decalogo o la costituzione dell'isola. Per le forme linguistiche ispiriamoci ai testi modello."

C. Ricette

Si tratta di un tipo comune e conosciuto di istruzioni. Far precedere dalla visione di modelli ed eventualmente prescrivere la forma verbale: imperativo o impersonale (prendere, prendete, si prende). Se occorre far precedere da una raccolta lessicale.

"Che ingredienti possiamo reperire sull'isola?
Quali utensili possiamo utilizzare?"

"Scrivete le ricette dei piatti tipici sull'isola, a stampatello su fogli A4, in modo che possiamo appenderli, ma anche riunirli in un ricettario. Non dimenticate di elencare gli ingredienti, spiegare le operazioni da fare e eventualmente illustrare la ricetta a colori."
Tempo permettendo, far confezionare un ricettario illustrato a colori.

D. Istruzioni tecniche

Ancora istruzioni, ma più complesse. Far precedere dalla visione di modelli ed eventualmente prescrivere le forme verbali adatte. Probabilmente l'insegnante deve sup-

portare maggiormente a livello lessicale. Si può indirizzare l'attività in una direzione più o meno giocosa.

"Scrivete le istruzioni per utilizzare gli attrezzi e gli oggetti tecnologici usati sull'isola; oppure per costruire una zattera o altro oggetto navigante per allontanarsi dall'isola. Potete usare il vocabolario o chiedere a me le parole che vi mancano."

11. Avvenimenti

Qui di seguito un elenco di possibili attività da inserire, a seconda del tempo a disposizione, in qualche fase della simulazione. Dal repertorio di proposte è sempre possibile sceglierne solo un paio, anche sostituendole ad attività suggerite nelle pagine precedenti.
Possiamo scrivere questi avvenimenti, incidenti e imprevisti su dei cartoncini da sorteggiare. E' consigliabile preparare con due colori diversi i cartellini individuali e quelli di gruppo.

Cartoncini individuali

Chi pesca il cartoncino individuale deve far capire al gruppo di che si tratta attraverso i propri comportamenti, anche preparandosi dei materiali di appoggio.

Il tuo personaggio subisce un furto.
Il tuo personaggio ruba qualcosa a un altro naufrago.
Il tuo personaggio cerca di prendere il potere sul gruppo, cercando degli alleati.
Il tuo personaggio viene rapito da un tribù nemica, che chiederà un riscatto.
Il tuo personaggio scopre di possedere un potere magico o un'arma segreta.
Il tuo personaggio scopre una tecnologia utilizzata dalla civiltà scomparsa.
Il tuo personaggio inventa una macchina diabolica.
Il tuo personaggio ha scoperto una riserva di viveri, ignota a tutti gli altri…

Cartoncini collettivi

Chi ne pesca uno riferisce il messaggio al gruppo e ci si organizza di conseguenza.

Arriva una nave e manda una scialuppa sull'isola.
Si scoprono tracce di una presenza pericolosa: un animale feroce, forse un mostro.
Si trova una fonte insperata di risorse alimentari o idriche.
Una catastrofe naturale minaccia l'isola.
I naufraghi hanno modificato in qualche modo l'equilibrio ecologico dell'isola.
Componiamo l'inno dell'isola.
Troviamo un tesoro, con l'aiuto di un'antica mappa.
Insegniamo agli indigeni una nuova danza.
Una maledizione incombe sull'isola.
Organizziamo una cerimonia tipica dell'isola.

12. Epilogo

La grande avventura sta per concludersi. Arriva una nave e ci allontaniamo dalla nostra isola con un po' di gioia e un po' di malinconia. Tre piccole attività per accomiatarsi e una da fare eventualmente a casa, al ritorno.

A. Traccia di naufraghi

Questa attività può anche essere saltata o svolta molto velocemente solo a voce. Oppure si potrebbe preparare materialmente il manufatto da lasciare.

"Cosa potremmo lasciare sull'isola, in modo da essere ricordati: un monumento, un quadro, una stele con una scritta… Chi ha un'idea?"

Eventualmente creare con dei cartoncini delle targhe da lasciare sull'isola per essere ricordati.

B. Souvenir

Ogni naufrago ha avuto esperienze positive e negative durante questa esperienza.

"Su un foglietto colorato ognuno scriva in una frase cosa si porta via dall'isola: un oggetto, un sentimento, un ricordo."

C. Saluti

Un modo per salutarsi come partecipanti, accomiatandosi anche dai propri personaggi.

"Ognuno legga a voce alta quel che ha scritto sul foglietto e ci salutiamo, con un po' di malinconia e tante speranze, facendo un augurio agli altri per il loro ritorno alla vita normale."

D. E-mail

Da fare dopo aver concluso l'esperienza, e solo per chi lo desideri. Si sposta all'esterno il punto di vista, invitando a una rielaborazione scritta, differenziata dal punto di vista testuale.

"Vorrei che chi se la sente, una volta tornato a casa, scrivesse un testo sulla nostra avventura sull'isola: una cronaca per un giornale di viaggi, un articolo del giornalista che ha intervistato i naufraghi al loro arrivo, una poesia, un capitolo di romanzo, un testo pubblicitario… e lo spedisse via *e-mail* a tutti i partecipanti al viaggio sull'isola."

13. Spunti letterari

Il battelliere disse: Non fermiamo,
Se non vogliamo inconsciamente perderci,
Perché queste isole sono illusorie,
Non terraferma, non sicura sponda;
Errabonde contrade, che s'aggirano

Per gli ampi mari, e son perciò chiamate
Le Isole Erranti. Fuggiamo…
Le Encantadas e altri racconti, Hermann Melville (1957, p. 9)

La mattina del ventunesimo giorno (come si legge nel diario che i due, seduti alla scrivania galleggiante, compilavano ogni sera) videro 'una striscia di terra bianca, circondata da vapori e da un mare di un verde incredibile'. Poche ore dopo la raggiunsero: 'Un'isola, 'dice il diario' così bella che sembrava uscita dal depliant di una pubblicità di Dio.' Fu battezzata Stranalandia poiché svelò subito agli studiosi stupiti le piante e gli animali più favolosi che avessero mai visto.
Nulla, sull'isola, somigliava a ciò che era stato finora classificato nella zoologia, nella botanica, persino nella biologia e nella chimica tradizionale.
Stranalandia, Stefano Benni (2002, p. 5)

Datemi una barca, disse l'uomo.
E voi, a che scopo volete una barca, si può sapere, domandò il re.
Per andare alla ricerca dell'isola sconosciuta, rispose l'uomo.
Sciocchezze, isole sconosciute non ce ne sono più. Sono tutte sulle carte.
Sulle carte geografiche ci sono soltanto le isole conosciute.
E qual è quest'isola sconosciuta di cui volete andare in cerca?
Se ve lo potessi dire allora non sarebbe sconosciuta.
Il racconto dell'isola sconosciuta, José Saramago (1998, p. 8)

Nella lingua hawaiana il declivio di queste isole scoscese è suddiviso in zone. Salendo dalla riva del mare si passa per la zona di Ilima, che prende nome da un arbusto fiorito, e per quella di Apaa, dal nome di un vento, e si raggiunge Mau, la regione della nebbia. Questa ha anche un altro nome, Au-Kanaka o Wao-Kanaka, il 'luogo degli uomini' per esclusione, poiché l'uomo non si insedia più in alto. La zona successiva in ordine progressivo, è chiamata Waoakua, regione degli dei e degli spiriti maligni; seguono altri nomi, alcuni dei quali sembrano richiamare idee di solitudine e di pericolo, finché si giunge alla sommità. La montagna stessa può essere un dio o la sede di un dio; può essere un vulcano, dimora del terribile Pele; e nei luoghi deserti ben pochi oserebbero avventurarsi, tranne coloro che siano capaci di catturare i mormoranti spiriti dei morti.
Nei mari del sud, Robert Louis Stevenson (1992, p. 213)

- Avete perso qualcosa?

Bartleboom si accorse che se ne era rimasto chino in avanti, ancora irrigidito nello scientifico profilo dello strumento ottico in cui si era tramutato. Si raddrizzò con tutta la naturalezza di cui fu capace. Pochissima.

- No, sto lavorando.
- Lavorando?
- Sì, faccio…faccio delle ricerche, sapete, delle ricerche…
- Ah.
- Delle ricerche scientifiche, voglio dire…
- Scientifiche?
- Sì.

Silenzio. La donna si strinse nel suo mantello viola.

- Conchiglie, licheni, cose del genere?
- No, onde. Così: *onde*
- Cioè…vedete lì, dove l'acqua arriva… sale sulla spiaggia poi si ferma… ecco, proprio quel punto, dove si ferma…dura proprio solo un attimo, guardate, ecco, ad esempio, lì… vedete che dura solo un attimo, poi sparisce, ma se uno riuscisse a fermare quell'attimo… quando l'acqua si ferma, proprio in quel punto, quella curva… è quello che io studio. Dove l'acqua si ferma.
- E cosa c'è da studiare?
- Be', è un punto importante … a volte non ci si fa caso, ma se ci pensate bene lì succede qualcosa di straordinario, di … straordinario.
- Veramente?

Bartleboom si sporse leggermente verso la donna. Si sarebbe detto che avesse un segreto da dire quando disse:

- Lì finisce il mare.

Oceano mare, Alessandro Baricco (1994, pp. 32–33)

E riprende a pensare a un'Isola fatta su sua misura, ovvero sulla misura dei suoi sogni. Se l'Isola si ergeva nel passato essa era il luogo che egli doveva a tutti i costi raggiungere. In quel tempo fuori dai cardini egli doveva non trovare bensì inventare di nuovo la condizione del primo uomo. Non dimora di una fonte dell'eterna giovinezza, ma fonte essa stessa, l'Isola poteva essere il luogo dove ogni creatura umana, dimenticando il

proprio sapere intristito, avrebbe trovato, come un fanciullo abbandonato nella foresta, un nuovo linguaggio capace di nascere da un nuovo contatto con le cose.
L'isola del giorno prima, Umberto Eco (1994, p. 337)

Su per le colline verso la campagna, la mia isola ha straducce solitarie chiuse tra muri antichi, oltre i quali si stendono frutteti e vigneti che sembrano giardini imperiali. Ha varie spiagge dalla sabbia chiara e delicata e altre rive più piccole, coperte di ciottoli e conchiglie, e nascoste fra grandi scogliere. Fra quelle rocce torreggianti, che sovrastano l'acqua, fanno il nido i gabbiani e le tortore selvatiche, di cui, specialmente al mattino presto, s'odono le voci, ora lamentose, ora allegre. Là, nei giorni quieti, il mare è tenero e fresco, e si posa sulla riva come una rugiada. Ah, io non chiederei d'essere un gabbiano, né un delfino; mi accontenterei d'essere uno scorfano, ch'è il pesce più brutto del mare, pur di ritrovarmi laggiù, a scherzare in quell'acqua.
L'isola di Arturo, Elsa Morante (2005, p. 12)

Un bel gioco
Abbiamo fatto una nave sulle scale
con delle vecchie sedie, e all'Arsenale
l'abbiamo stivata coi cuscini del divano
per navigare nell'oceano lontano,
dei chiodi e una sega, da buon marinaio,
un secchio ben riempito nell'acquaio,
poi Tom ha detto "prendiamo per scorta
almeno una mela e una fetta di torta",
che in mare son bastate a lui e a me
per sopravvivere fino all'ora del tè.
Abbiamo navigato per settimane
e conosciuto le cose più strane,
poi Tom è caduto "un uomo in mare!"
E son rimasto solo a navigare.
Il mio letto è una nave, Robert Louis Stevenson (2009, p. 33)

Bibliografia

Alessandri, M. R., 1992, *Manuale del fantastico*, La Nuova Italia, Firenze.

Aragona, R., 2002, *OPLEPIANA. Dizionario di letteratura potenziale*, Zanichelli, Bologna.

Balboni, P. E., 1999, *Dizionario di Glottodidattica*, Guerra, Perugia.

Balboni, P. E., 2002, *Le sfide di Babele. Insegnare le lingue nelle società complesse*, UTET, Torino.

Baur, S., Montali, S., 1994, *Lingue tra culture*, Alpha&Beta, Merano.

Boal, A., 1994, *L'arcobaleno del desiderio*, La Meridiana, Molfetta.

Boal, A., 1993, *Il poliziotto e la maschera*, La Meridiana, Molfetta.

Bombardieri, H., 1996, L'*Enterprise*, Hachette, Paris.

Brenner,G., 1990, *Kreatives Schreiben*, Cornelsen, Frankfurt am Main.

Brugnolo, S., Mozzi, G., 2000, *Ricettario di scrittura creativa*, Zanichelli, Bologna.

Caldera, M., Santomauro, T., 2010, *Parole in gioco*, La Meridiana, Molfetta.

Cali, Cheval, Zabardi, 1995, *La conférence internationale*, Hachette, Paris.

Caré, J.M, 1993, Le Village: Une simulation globale pour debutants, *Francais dans le Monde*, n. 261, pp. 48–57

Caré, J. M., Debyser, F., 1978, *Jeu, language et créativité*, Hachette, Paris.

Caré, J. M., Debyser, F., 1995 *Simulationes globales*, CIEP, Paris.

Caré, J. M., Debyser, F., 1980, *Iles, une simulation globale*, BELC, Paris.

Caré, Mata Barriero, 1996, *Le cirque*, Hachette, Paris.

Colette, 2012, *Camera d'albergo*, Il Sole24Ore, Milano

Debyser, F., 1980, *L'Immeuble, roman simulation en 66 exercices*, BELC, Paris.

Debyser, F., 1996, *L'immeuble*, Hachette, Paris.

Di Pietro, R. J., 1987, *Strategic interaction. Learning languages through scenarios*, Cambridge University Press, New York.

Dogana, F., 1990, *Le parole dell'incanto. Esplorazioni dell'iconismo linguistico*, Angeli, Milano.

Dufeu, B., 1998, *In cammino verso una pedagogia dell'essere*, Alpha&Beta, Merano.

Dufeu, B., 2003, *Wege zu einer Pädagogik des Seins*, Éditions Psychodramaturgie, Mainz.

Eco, U., 1962, *Opera aperta*, Bompiani, Milano.

Eco, U., 2009, *Vertigine della lista*, Bompiani, Milano.

Egri, L., 2003, *L'arte della scrittura drammaturgica*, Dino Audino, Roma.

Egri, L., 2009, *L'arte del personaggio*, Dino Audino, Roma.

Feldhendler, D., 1999, La dramaturgie relationnelle, *Le Français dans le monde. Recherches et applications*, p. 125–133.

Freire P., 2002, *La pedagogia degli oppressi*, Edizioni Gruppo Abele, Torino.

Fischer, 2007, La simulazione globale nell'insegnamento delle lingue straniere "illusione del reale", "realtà dell'illusione" o "creazione di una realtà"?, in De Martino, Gotti, 2007, *Sperimentazione e didattica nei centri linguistici d'ateneo*, Napoli.

Fonzi, A., 1975, *La magia delle parole: alla scoperta della metafora*, Einaudi, Torino.

Gesualdi, F., 1992, *Don Milani nella scrittura collettiva*, Edizioni Gruppo Abele, Torino.

Goldberg, N., 1986, *Scrivere Zen. Manuale di scrittura creativa*, Ubaldini, Roma.

Jones, K., 1984, *Nine Graded Simulations*, Max Hueber Verlag, München.

Jones, K., Edelhoff, C., 1984, *Simulationen im Fremdensprachenunterricht. Handbuch*, Max Hueber Verlag, München.

Larcher, D., 1992, *Kulturschock*, Alpha&Beta, Merano.

Larcher, D., Rabenstein, H., 2000, Poets for Babylon. Eine Sprachdidaktik für die postnationale Gesellschaft Simulation globale mit jungen KünstlerInnen, in Rindler Schjerve, R., *Europäische Integration und Erweiterung. Eine Herausforderung für die Wissenschaften*, Vivarium, Napoli.

Loos, S., 1989: *Novantanove giochi cooperativi*, Edizioni Gruppo Abele, Torino.

Loos, S., 1991: *Viaggio a Fantàsia. Giochi creativi e non competitivi*, Edizioni Gruppo Abele, Torino.

Malay, A., Duff, A., 1978, *Drama Techniques in Language Learning*, Cambridge University Press, Cambridge.

Marcato, P., 1997, *Gioco e dopogioco*, La Meridiana, Molfetta.

Mazza, A., Montali, S., 1999, *Parlando parlando. 100 spunti per parlare in italiano,* Alpha&Beta, Merano.

Montali, S., 1998, Far parlare gli studenti: la produzione libera orale, in Rosanelli M., *Didattica dell'italiano a stranieri*, ITC, Trento.

Montali, S., febbraio 2006, La simulazione globale. Parte prima, *Bollettino ITALS,* Cà Foscari, Venezia.

Montali, S., maggio 2006, La simulazione globale. Parte seconda, *Bollettino ITALS,* Cà Foscari, Venezia.

Moreno, J. L., 1985, *Manuale di psicodramma: il teatro come terapia*, Astrolabio, Roma.

Mutet, S., 2003, *Simulation globale et formation des enseignants*, Gunter Narr Verlag, Tübingen.

Pitzorno, B., 1996, *Manuale del giovane scrittore creativo*, Mondadori, Milano.

Rinvolucri, M., 1983, *Once upon a time*, Cambridge University Press, Cambridge.

Roche, A., Guiguet, A., 1989, *L'atelier d'écriture*, Bordas, Paris.

Rodari, G., 1973, *Grammatica della fantasia*, Einaudi, Torino.

Savini, I.,1987, *I giochi di simulazione nella scuola*, Zanichelli, Bologna.

Shirts, R. G., 1969, *Starpower*, Western Behavioral Sciences Institute, La Jolla, California.

Sippel, V., 2003, *Ganzheitliches Lernen im Rahmen der Simulation globale*, Gunter Narr Verlag, Tübingen.

Pachtod, A., 1996, *L'hotel*, Hachette, Paris.

Propp, V., 2000, *Morfologia della fiaba*, Einaudi, Torino.

Smith, K., 2011, *Come diventare un esploratore del mondo*, Corraini, Milano.

Tiemann, K., 1969, *Planspiele für die Schule,* Hirschgraben, Frankfurt.

Vopel, K., 1994, *Giochi interattivi*, Elle Di Ci, Torino.

Vopel, K., 1994, *Manuale per animatori di gruppo,* Elle Di Ci, Torino.

Yaiche, F., 1996, *Les simulations globales, mode d'emploi*, Hachette, Paris.

Vera, C., 1997, Des sites au service de la classe: le multimédia, in *Le Français dans le Monde*, nº 289.

Watzlawick, P., 1971, *Pragmatica della comunicazione umana*, Astrolabio, Roma.

Testi letterari impulso

Ballard, J. G., 2010, *Il condominio*, Feltrinelli, Milano.

Baricco, A., 1994, *Oceano mare*, Rizzoli, Milano.

Baricco, A., 2012, *Tre volte all'alba,* Feltrinelli, Milano.

Baum, V., 2010, *Grand Hotel,* Sellerio, Palermo.

Benni, S., 2002, *Stranalandia*, Feltrinelli, Milano.

Benni, S., 2009, *Prima o poi l'amore arriva*, Feltrinelli, Milano.

Borges, J. L., 1973, *Racconti brevi e straordinari,* Francesco Maria Ricci, Milano.

Butor, M., 1966, *Il passaggio*, Mondadori, Milano.

Calvino, I., 1972, *Il castello dei destini incrociati*, Einaudi, Torino.

Calvino, I., 1979, *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, Einaudi, Torino.

Camilleri, A., 1997, *La voce del violino*, Sellerio, Palermo.

Cerati, C.,1998, *Grand Hotel Riviera*, Frassinelli, Torino.

Ceronetti, G.,1985, *Albergo Italia*, Einaudi, Torino.

Christie, A., 1995, *Miss Marple al Bertram Hotel,* Mondadori, Milano.

Corti, M., 2001, *Il canto delle sirene*, Bompiani, Milano.

Dandini, S., 2012, *Grazie per quella volta,* Rizzoli, Milano.

Defoe, D., 2003, *Robinson Crusoe*, Mondadori, Milano.

De Maistre, X., 1997, *Viaggio intorno alla mia camera,* Mondadori, Milano.

De Martino, G., 2001, *Hotel Oasis,* Zoe, Forlì.

Durrel, G., 1990, *La mia famiglia e altri animali*, Adelphi, Milano.

Eco, U., 1994, *L'isola del giorno prima*, Bompiani, Milano.

Eco, U., 2009, *Vertigine della lista*, Bompiani, Milano.

Elkann, A., 2011, *Hotel Locarno*, Bompiani, Milano.

Ferrari, M., 1996, *Grand Hotel Oceano,* Sellerio, Palermo.

Fruttero & Lucentini, 1993, *Incipit. 757 inizi facili e meno facili.* Mondadori, Milano.

Garcia Marquez, G., 1976, *Racconto di un naufrago*, Editori Riuniti.

Ginzburg, N., 2002, *Mai devi domandarmi*, Einaudi, Torino.

Golding, W., 2001, *Il signore delle mosche*, Mondadori, Milano.

Gozzano, G., 1983, *Tutte le poesie*, Mondadori, Milano.

Hailey, A.,1966, *Hotel*, Rizzoli, Bologna.

Irving, J., 2000, *Hotel New Hampshire*, Bompiani, Milano.

Kerouac, J., 2012, *L'ultimo hotel*, RCS Media Group, Milano.

Lawrence, D. H., 1994, *L'uomo che amava le isole*, Newton Compton, Milano
Lodoli, M., 1997, *Diario di un millennio che fugge*, Einaudi, Torino.
London, J., 2009, *Martin Eden*, Einaudi, Torino.
Manzoni, A., 2003, *I promessi sposi*, Feltrinelli, Milano.
Mauri, P., 1994, *Una frase, un rigo appena*, Einaudi, Torino.
Melville H., 1957, *Le Encantadas e altri racconti*, Mondadori, Milano.
Morante, E., 2005, *L'isola di Arturo*, Einaudi, Torino.
Nievo, S., 1997, *Le isole del paradiso*, Mondadori, Milano.
O'Connor, J., Bolger, D., Doyle, R., 1999, *Finbar's Hotel*, Baldini & Castoldi, Milano.
Omero, 1963, *Odissea*, Einaudi, Torino.
Palazzeschi, A., 2001, *L'incendiario*, Mondadori, Milano.
Perec, G., 1978, *La vita. Istruzioni per l'uso*, Rizzoli, Milano.
Perec, G., 1989, *Specie di spazi*, Bollate Boringhieri, Torino.
Perec, G., 1988, *Mi ricordo*, Bollate Boringhieri, Torino.
Perec, G., 1989, *Pensare/Classificare*, Rizzoli, Milano.
Perec, G., 2011, *Le cose. Una storia degli anni Sessanta*, Einaudi, Torino.
Perec, G., 2011,*Tentativo di esaurimento di un luogo parigino*, Voland, Roma.
Piccolo, F., 2012, *Momenti di trascurabile felicità*, Einaudi, Torino.
Pratt, H., 1995, *Corto Maltese. Una ballata del mare salato*, Einaudi, Torino.
Rees, C., 2005, *Pirate*, Salani, Milano.
Quenau, R., 1983, *Esercizi di stile*, Einaudi, Torino.
Ravera, L., 2010, *A Stromboli*, Laterza, Bari.
Roth, J., 2010, *Hotel Savoy*, Adelphi, Milano.
Salgari, E., *Le tigri di Mompracem*, De Lucchi, Milano
Sankar, 2009, *Hotel Calcutta*, Neri Pozza, Vicenza.
Saramago, J., 1998, *Il racconto dell'isola sconosciuta*, Einaudi, Torino.
Schrott, R., 1998, *Hotels*, DTV, München.
Schwamental, Straniero,1997, *Il corsaro nero piange. 365 modi per finire un romanzo*, Baldini & Castoldi, Milano.
Serra, V., 2009, *Le parole del mare*, Paolo Sorba Editore, La Maddalena.
Serrano, C., 2002, *L'albergo delle donne tristi*; Feltrinelli, Milano.
Severgnini, B., 2000, *Manuale dell'imperfetto viaggiatore*, Rizzoli, Milano.

Stevenson R.L., 2009, *Il mio letto è una nave. Poesie per grandi incanti e piccoli lettori*, Feltrinelli, Milano.

Stevenson R. L., 1992, *Nei mari del sud*, Muzzio, Padova.

Stevenson R. L., 1987, *L'isola del tesoro*, Mondadori, Milano.

Vassalli, S., 1996, *Cuore di pietra*, Einaudi, Torino.

Verdone, C., 2012, *La casa sopra i portici*, Bompiani, Milano.

Verne, J., 1995, *L'isola misteriosa*, Einaudi, Torino.

Vittorini, E., 2000, *Sardegna come un'infanzia*, Bompiani, Milano.

Canzoni

Battiato-Baudelaire, 1999, *Invito al viaggio*, in *Fleurs*, Universal Music Italia, Milano

Bennato, E., 2007, *L'isola che non c'è*, Ricordi, Milano.

Capossela, V., 2011, *Marinai, profeti e balene*, La Cupa, Milano.

Conte, P., 1997, *Onda su onda*, RCA Italia, Milano.

Dalla, L., 2006, *Itaca*, in *12000 lune*, Sony, New York.

De Andrè, F., 1981, *Quello che non ho*, in *Fabrizio de Andrè,* Ricordi, Milano.

De Gregori, F., 1982, *Titanic*, RCA, Milano.

Endrigo-de Moraes, 1969, *La casa*, Cetra, Milano.

Paoli-Mogol, 1960, *Il cielo in una stanza*; Edizioni Fama, Milano.

Pagani, H., 1970, *Albergo a ore*, Mama Records, Milano.

Sandra Montali

insegna da molti anni Italiano L2 in contesti universitari, scolastici e professionali.

Ha svolto il ruolo di coordinatrice didattica presso il Centro linguistico della Libera Università di Bolzano e presso la cooperativa Alpha&Beta, di cui è socio fondatore.

Tiene seminari di aggiornamento sulla didattica creativa delle lingue, con particolare attenzione alle tematiche interculturali.

E' esperta in diverse forme di approccio comunicativo e umanistico *(Fremdsprachenwachstum, Tandem, Simulation globale*, *Psychodramaturgie linguistique).*

Ha pubblicato per le edizioni di Alpha&Beta: *Lingua tra culture* (come curatrice) e *Parlando parlando. 100 spunti per parlare in italiano* (con Aldo Mazza).